3 PEŁNE WERSJE
2xCD-ROM!



CLICK!

NR 2/2005

nr indeksu 351555
ISSN 1509-0558
02
9 771509 055501
11 stycznia 2005



8.90 zł
(W TYM 7% VAT)

PEŁNE WERSJE:

Iron Storm

Świetne połączenie FPS i TPP! Rok 1964. Od 50 lat trwa I wojna światowa. Rosyjsko-mongolskie hordy zalewają świat...

+ Think Tanks, Trickshot



Alexander

Poprowadź wojska najsłynniejszego wodza w historii naszej cywilizacji

Everquest 2

Kontynuacja znanego sieciowego hitu RPG! Przenieś się do baśniowej krainy, baw się z tysiącami innych graczy...

Chronicles of Riddick

Najlepsza konsolowa strzelanina FPP w końcu trafia do właścicieli pecetów!

Poradnik LotR

Losy Śródziemia leżą w twoich rękach. Pomóż Sauronowi...





Sid Meier's Pirates!

Remake jednej z najsłynniejszych gier wszech czasów. Morskie bitwy, pojedynki na szpady, ukryte skarby...

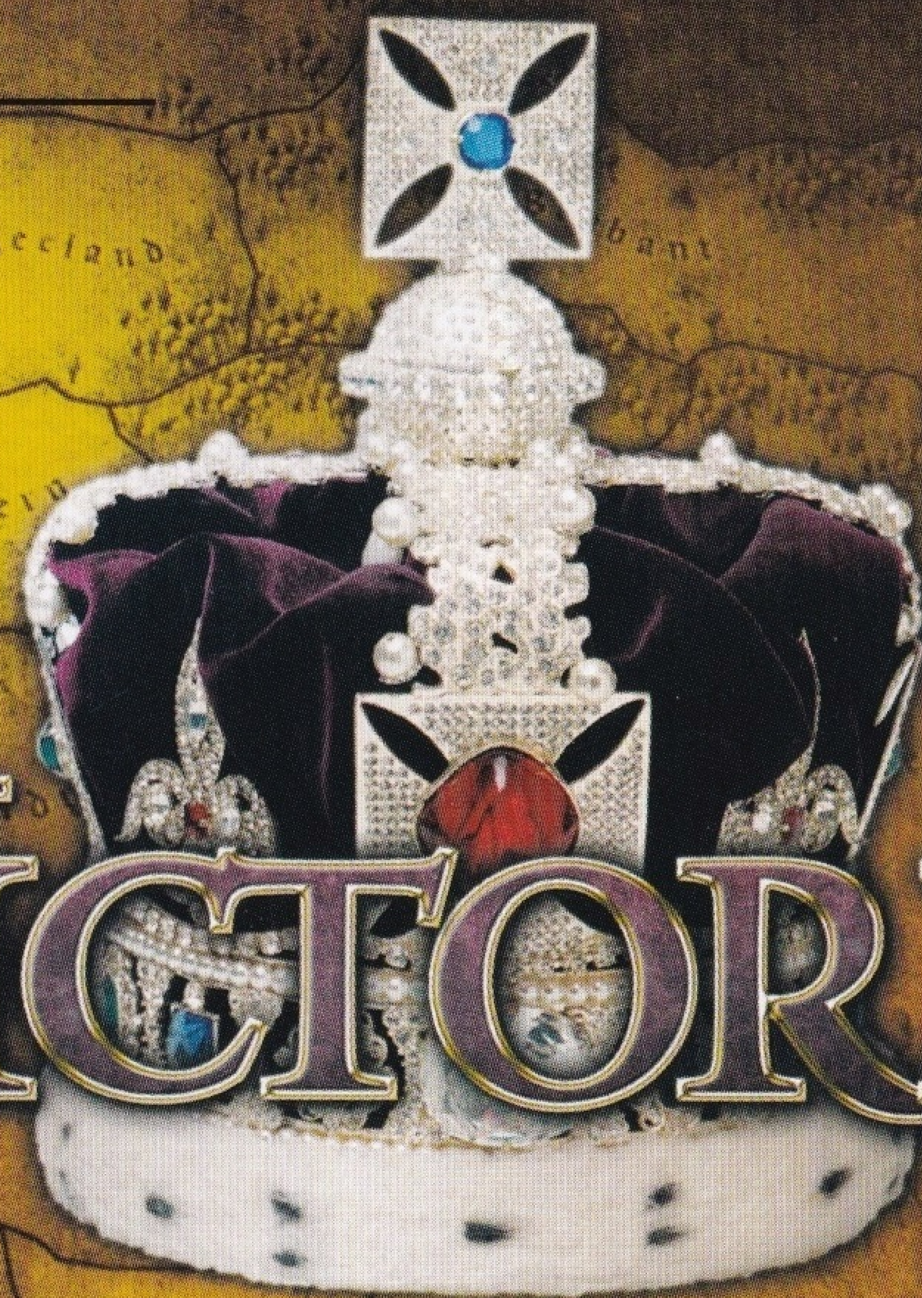
UNIKALNY ZESTAW TRZECH GIER STRATEGICZNYCH TWÓRCÓW

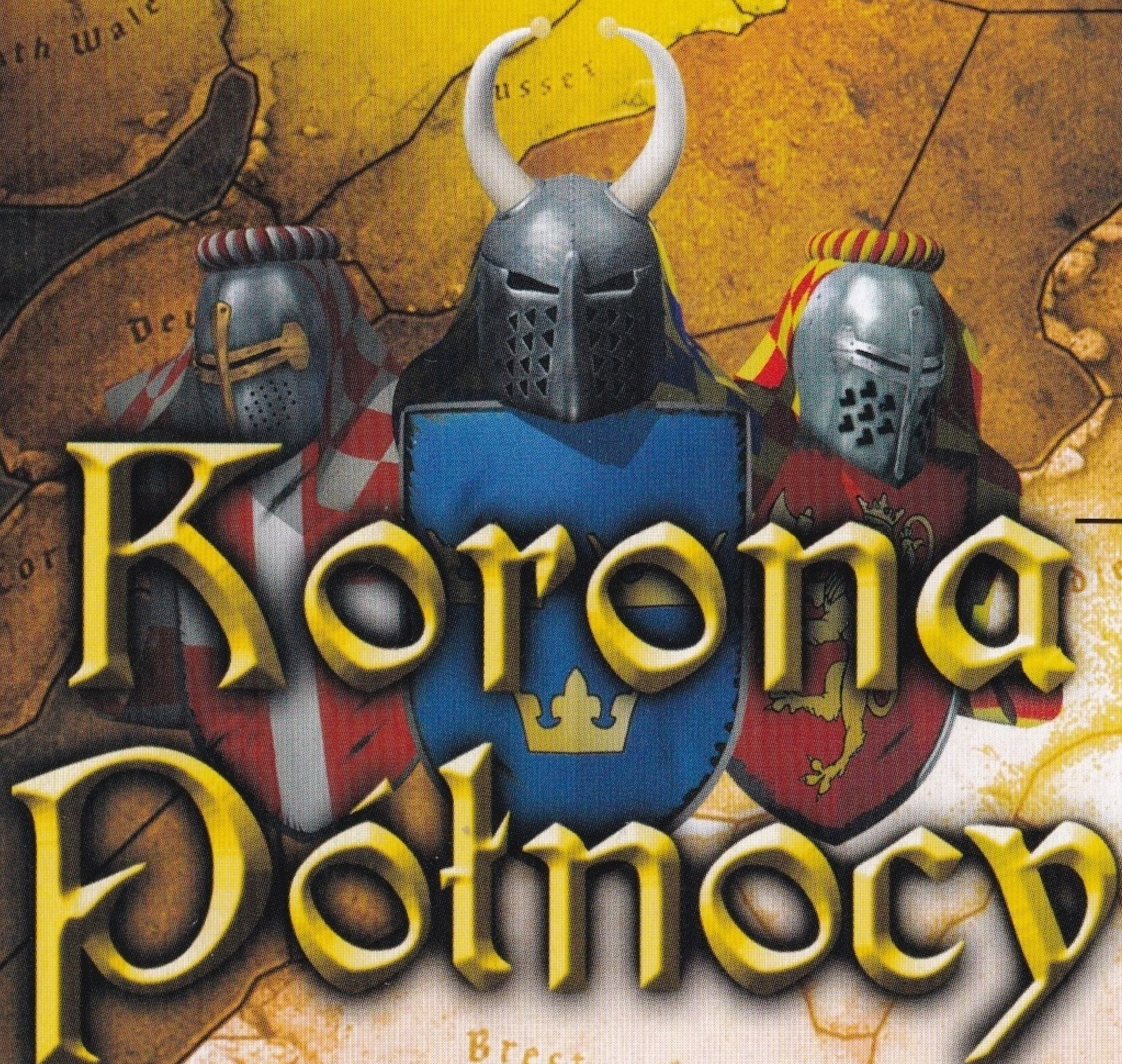
EUROPA UNIVERSALIS

W SPRZEDAŻY OD 27 STYCZNIA

VICTORIA

GRA OBEJMUJE OKRES NIEMAL STU LAT HISTORII, OD CZASÓW MONARCHII ABSOLUTNYCH Z XIX WIEKU, AŻ DO UPRZEMYSŁOWIONYCH MOCARSTW POCZĄTKÓW XX WIEKU. ZGROMADŹ BOGACTWA I ZBIERZ SIŁY NIEZBĘDNE, BY STAWIĆ CZOŁA WROGOM. ZDOBYWAJ PRESTIŻ I HONOR. PODEJMUJ DECYZJE W ZAKRESIE DYPLOMACJI, DZIAŁAŃ WOJENNYCH, GOSPODARKI, PRZEMYSŁU, KOLONIZACJI, ROZWOJU TECHNOLOGICZNEGO ORAZ POLITYKI. POPROWADŹ SWÓJ NARÓD KU WOLNOŚCI I DEMOKRACJI LUB OBIERZ PONURĄ DROGĄ TYRANII, KORUPCJI I ANARCHII.





KORONA PÓŁNOCY

SKANDYNAWIA, LATA 1275-1340. SZWECJA STAJE W OBLICZU GROŹBY WOJNY DOMOWEJ. CHMURY GROMADZĄCE SIĘ NAD PÓŁNOCĄ ZAPOWIADAJĄ DŁUGĄ I ZACIĘTĄ WALKĘ, W KTÓREJ KRÓL STANIE PRZECIWKO KRÓLOWI A BRAT PRZECIW BRATU. ZBUDUJ MILITARNĄ, GOSPODARCZĄ I POLITYCZNĄ POTĘGĘ, GRAJĄC JEDNYM ZE SKANDYNAWSKICH PAŃSTW – NORWEGIĄ, SZWECJĄ BĄDŹ DANIĄ.

DWA TRONY: WOJNA RÓŻ

AKCJA DWÓCH TRONÓW ROZGRYWA SIĘ W LATACH 1337-1490, W CZASIE, GDY WŁADZA ABSOLUTNA ZNAJDOWAŁA SIĘ W RĘKACH MAGNATERII I DUCHOWIEŃSTWA. RODZINY SZLACHECKIE WE FRANCJI I ANGLII ZAANGAŻOWAŁY SIĘ W WIELKĄ WOJNĘ O KONTROLĘ NAD TRONAMI OBU KRÓLESTW. KONFLIKT TEN OKREŚLI PRZYSZŁOŚĆ ŚREDNIOWIECZNEJ EUROPY. PRZEŻYJ WIELE SZCZEGÓŁOWO OPISANYCH WYDARZEŃ HISTORYCZNYCH, KTÓRE POKIERUJĄ TWYM PAŃSTWEM PRZEZ MROCZNE WIEKI HISTORII KU RENESANSOWI.



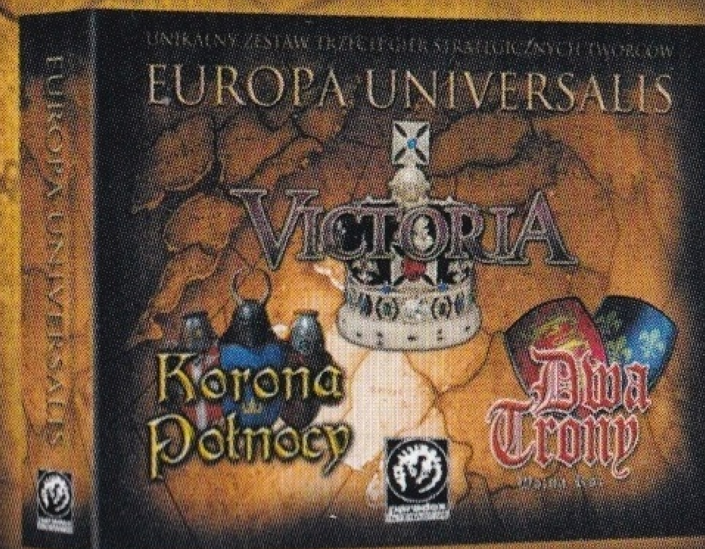
TERAZ TY MOŻESZ ZMIENIĆ BIEG HISTORII!

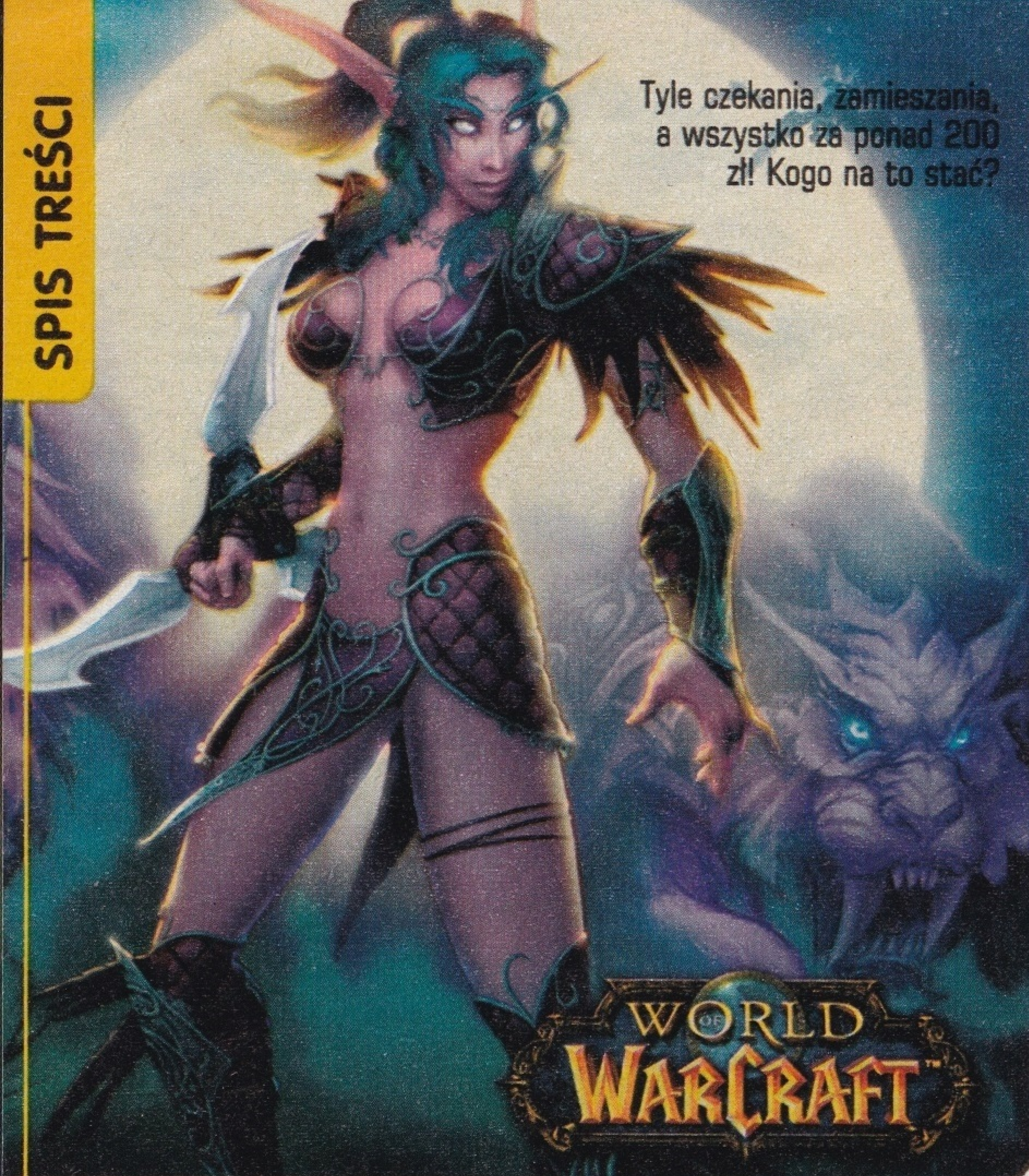


PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT









Tyle czekania, zamieszania, a wszystko za ponad 200 zł! Kogo na to stać?

Zapowiedzi

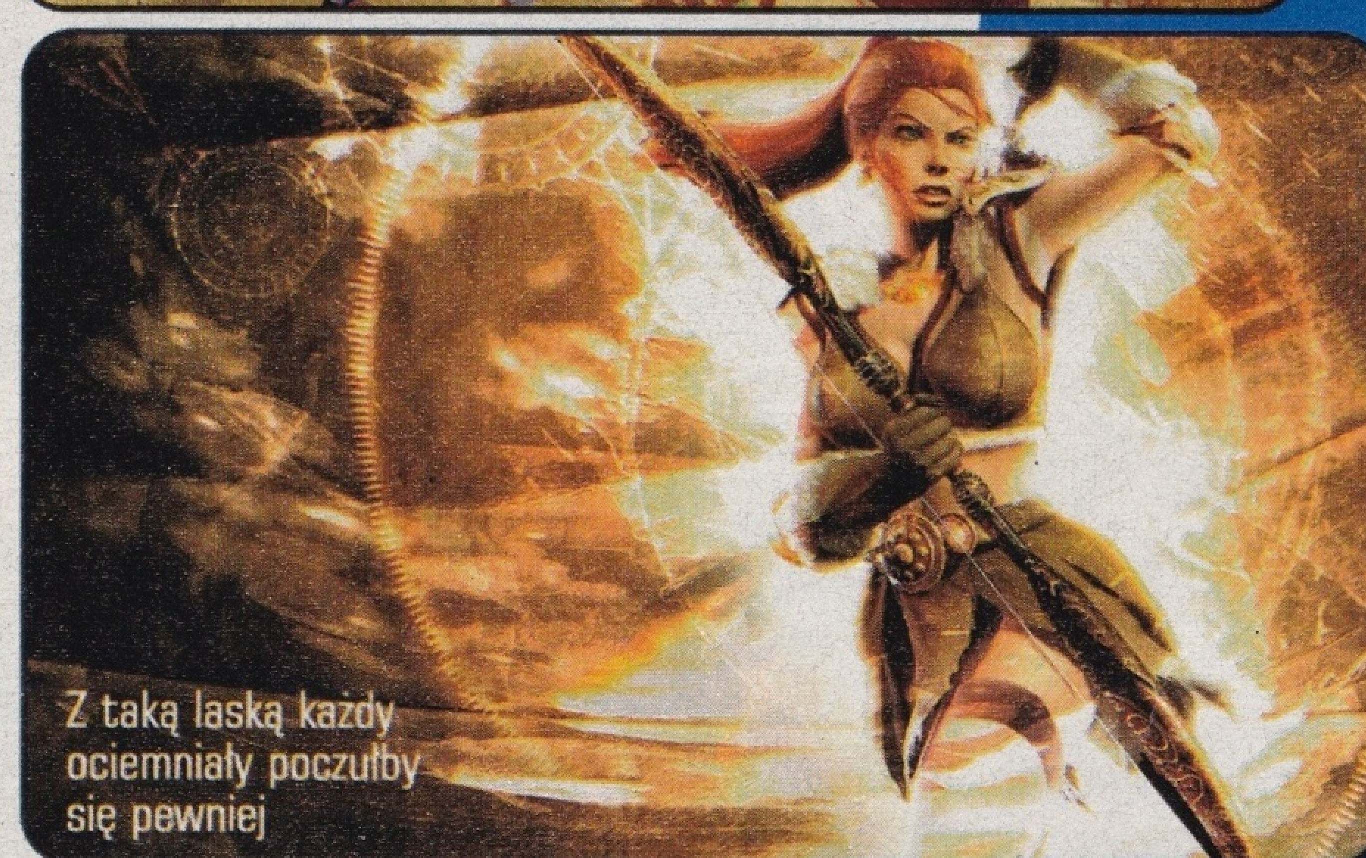
Temat numeru

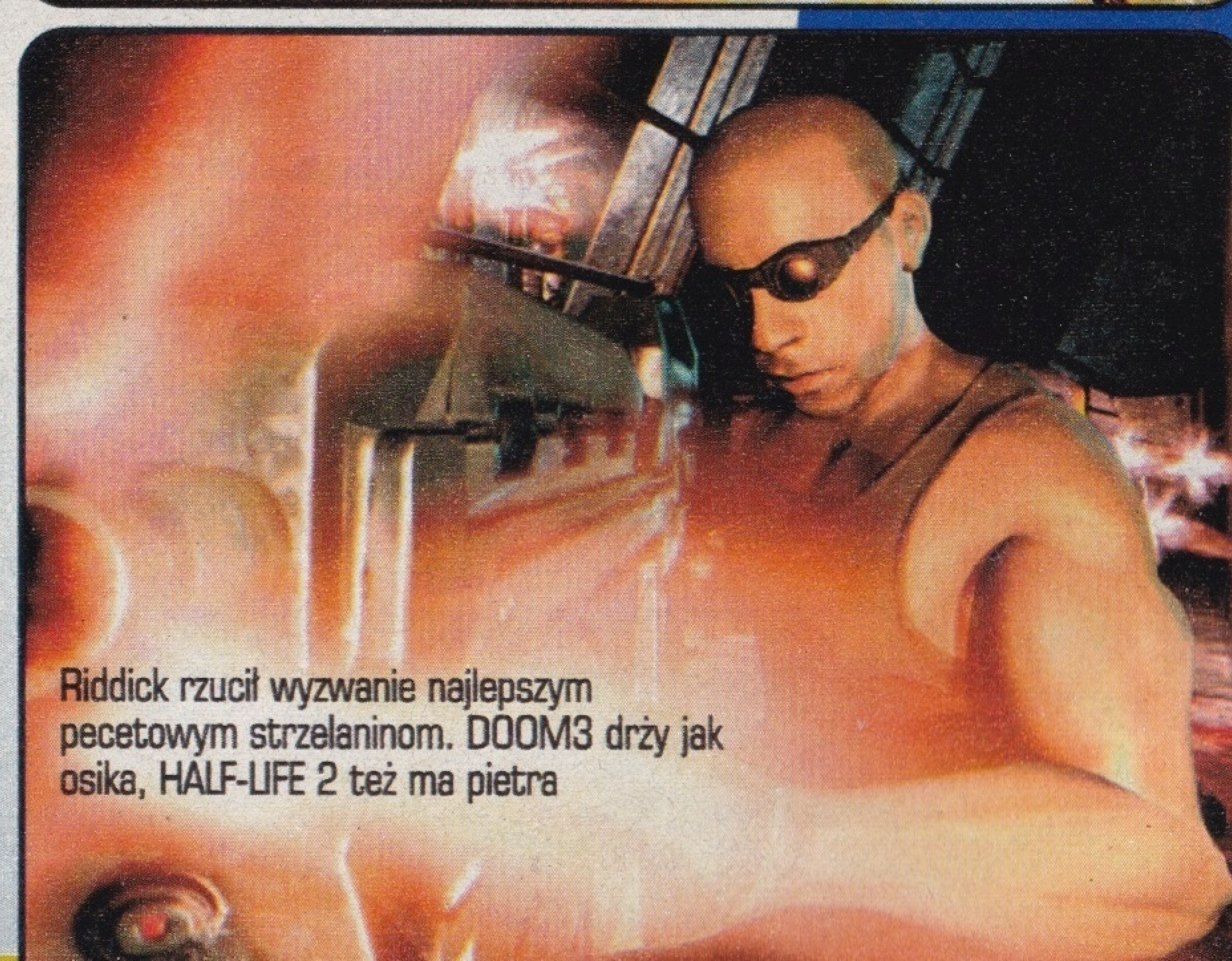
Recenzje

Poradniki

Nie tylko gry


Egipski Nowy Świat. Tłok jak w ulu, samochody mają zakaz wjazdu, a palma stoi jak stała...


Z taką laską każdy ociemniały poczułby się pewniej


Riddick rzucił wyzwanie najlepszym pecetowym strzelaninom. DOOM3 drży jak osika, HALF-LIFE 2 też ma pietra

Telewizja kłamie...

Takie oto niewyszukane, ale jasno określające to, co się dzieje na małym ekranie, napisy pojawiały się na murach zaledwie (a może aż) 20 lat temu... Wydawać by się mogło, że w dzisiejszych czasach od mediów, zwłaszcza publicznych, można oczekiwać większej obiektywności – niestety, nic z tego. Na początku grudnia TVP2 pokazała debatę na temat szkodliwości gier komputerowych, a dokładniej zawartej w tychże przemocy.

Jak to zwykle w tego typu programach bywa, w studiu nie zabrakło wielce szanownych ekspertów i gości (w większości na grach znających się tak, jak papuaski szaman na energii atomowej). Widzowie mogli więc wysłuchać zarówno argumentów psychologa, jak i policjantki oraz księdza – prawdziwie piorunujące połączenie autorytetów. Gier próbował bronić zaś przedstawiciel prasy growej oraz znany dziennikarz muzyczny, Robert Leszczyński (naszemu Joelowi nawet nie dano dojść do głosu, pewno dlatego, że miał inne poglądy niż prowadzący). Jego wysiłki były jednak skazane na niepowodzenie, gdyż... prowadzący program od razu założył sobie, że gry są złe i trzeba to za wszelką cenę udowodnić. W swojej krucjacie przeciwko niszczeniu młodych, niewinnych dusz graczy wykorzystał nawet egzotyczne stowarzyszenie mamusiek wojujących z przemocą w mediach (przy okazji, pamiętacie jeszcze South Park i mamuśki walczące z kanadyjskimi komikami?).

Nie będziemy tu przytaczać dokładnego przebiegu tej żenującej audycji. Warto jednak, by czytelnicy wiedzieli, iż pozostali znajdujący się w studiu eksperci związani z grami nie zostali w ogóle dopuszczeni do głosu, choć scenariusz programu zakładał co innego. Na zakończenie jeszcze kilka smaczków – jako przykłady brutalnych gier podano MANHUNTA oraz... THE SIMS 2 (bo można simy utopić w basenie lub spalić) i BEYOND GOOD AND EVIL – bo, zdaniem księdza goszczącego w studiu, tytuł „Pomiędzy Dobrem i Złem" sam w sobie jest podejrzany...

Przemoc w grach stała się rzeczywiście poważnym problemem i trzeba o tym dyskutować. Nie wątpimy także w słuszność tezy, że pewne gry nie powinny być dostępne dla młodych ludzi. Jednak debata w TVP nic w tej sprawie nie wniosła i była po prostu jednoosobowym show moderatora. Na szczęście zawsze można np. zmienić kanał, a kontrolera sprawdzającego opłaty abonamentu rtv spuścić ze schodów...

redakcja



następny CLICK! – 8 lutego

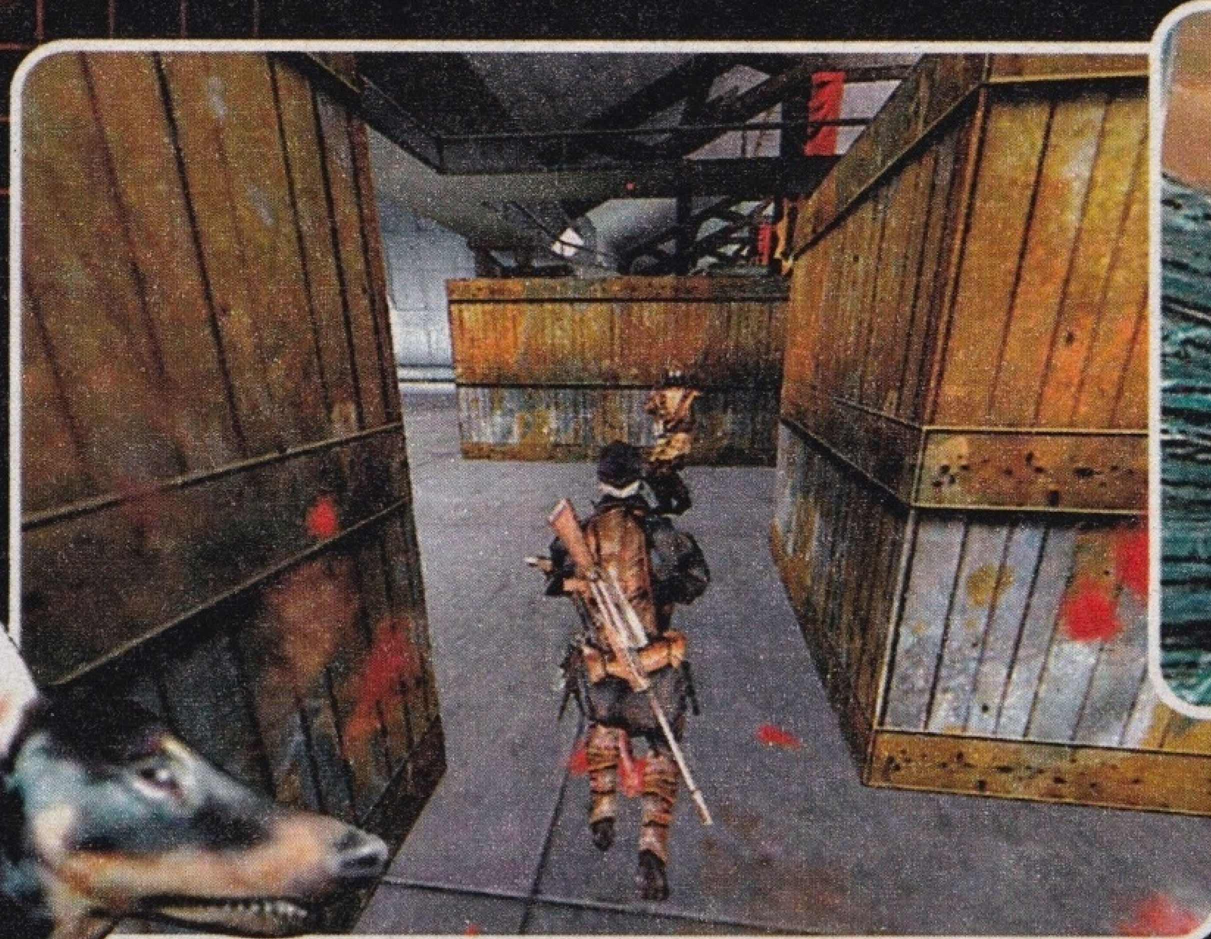
TRZY PEŁNE WERSJE

1

IRON STORM

Rok 1964. Druga wojna światowa jeszcze nie wybuchła. Niestety, pierwsza wojna wciąż się nie zakończyła...

ABY ZAINSTALOWAĆ IRON STORM, MUSISZ WŁOŻYĆ DO CZYTNIKA CD1, A NASTĘPNIE (KIEDY PROGRAM TEGO ZAŻĄDA) CD2





Historia opowiedziana w tej grze zasługuje na Oskara. Oto w 1914 roku Franciszek Ferdynand zostaje zamordowany, a w odwecie Austro-Węgry wypowiadają wojnę Serbii. Wybucha pierwsza wojna światowa, a w 1917 roku rewolucja w Rosji. Lenin wręcz marzy o przejęciu władzy, jednak wpada w sidła barona Nikołaja Aleksandrowicza Ugenberga. Szalony dyktator tworzy Imperium Euroazjatyckie i odmawia wszczęcia rozmów pokojowych. W efekcie w 1964 roku wojna wciąż trwa, a zjednoczone siły Ameryki i Europy Zachodniej cofają się pod naporem potęgi Wschodu.

Główny bohater, porucznik James Anderson, urodził się w zniszczonym bunkrze. Nigdy nie poznał swoich prawdziwych rodziców, wychował go bowiem stary wiarus, który nie szczędził mu razów. Chłopakowi widać sądzone było poznać jedynie najmroczniejszą stronę życia, wąchać kurz, pył i pot, podziwiać ziemię zoraną pociskami. Przyzwyczaił się do takiego świata, do ciągłego krycia się po okopach ciągnących się wzdłuż terytorium Niemiec i targania na plecach ciężkiego karabinu. Jednak na horyzoncie pojawiło się nowe, wielkie niebezpieczeństwo...

Wschód wypuścił akcje wojenne, a zdobyta w ten sposób kasa pozwoliła Ugenbergowi sfinansować prace nad ciężką wodą. W tym samym czasie CLICK! wydał nowy numer, a w nim grę IRON STORM. Teraz uważajcie: James Anderson został wysłany z tajną misją na Wschód. Ma przejąć ładunek, zapobiec eskalacji konfliktu i przechylić szalę zwycięstwa na właściwą stronę. Pomóc w tym ma mu gracz. Ładna grafika, dynamiczna akcja, widoki FPP i TPP, a także ciekawe i trudne zagadki uczyniły z tej produkcji wielki przebój. Zdaniem niektórych graczy rozłożył on na łopatki serię MEDAL OF HONOR...



tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

SPORTOWA

Trickshot

2

Bardzo sympatyczny symulator bilardu, umożliwiający zabawę w konwencjach: 9-ball, Killer, Mini Snooker, Snooker, Speed oraz brytyjski i amerykański 8-ball. Osso chozi? O kijaszek i kuleczki, które należy wbić do łuz. Po prostu wybierasz kierunek uderzenia, jego sposób oraz siłę, po czym walisz i gapisz się, co się dzieje na stole. A dzieje się zazwyczaj dużo... Prosta, fotorealistyczna grafika, niezła fizyka oraz kilka różnych ścieżek dźwiękowych sprawiają, że każdy znajdzie tu coś dla siebie. Autorzy programu stworzyli nawet wirtualny chat room, efekty stroboskopowe, świetlne i, khem, dymne. No cooo? Anna Dymna była, to i efekty dymne mogą być!

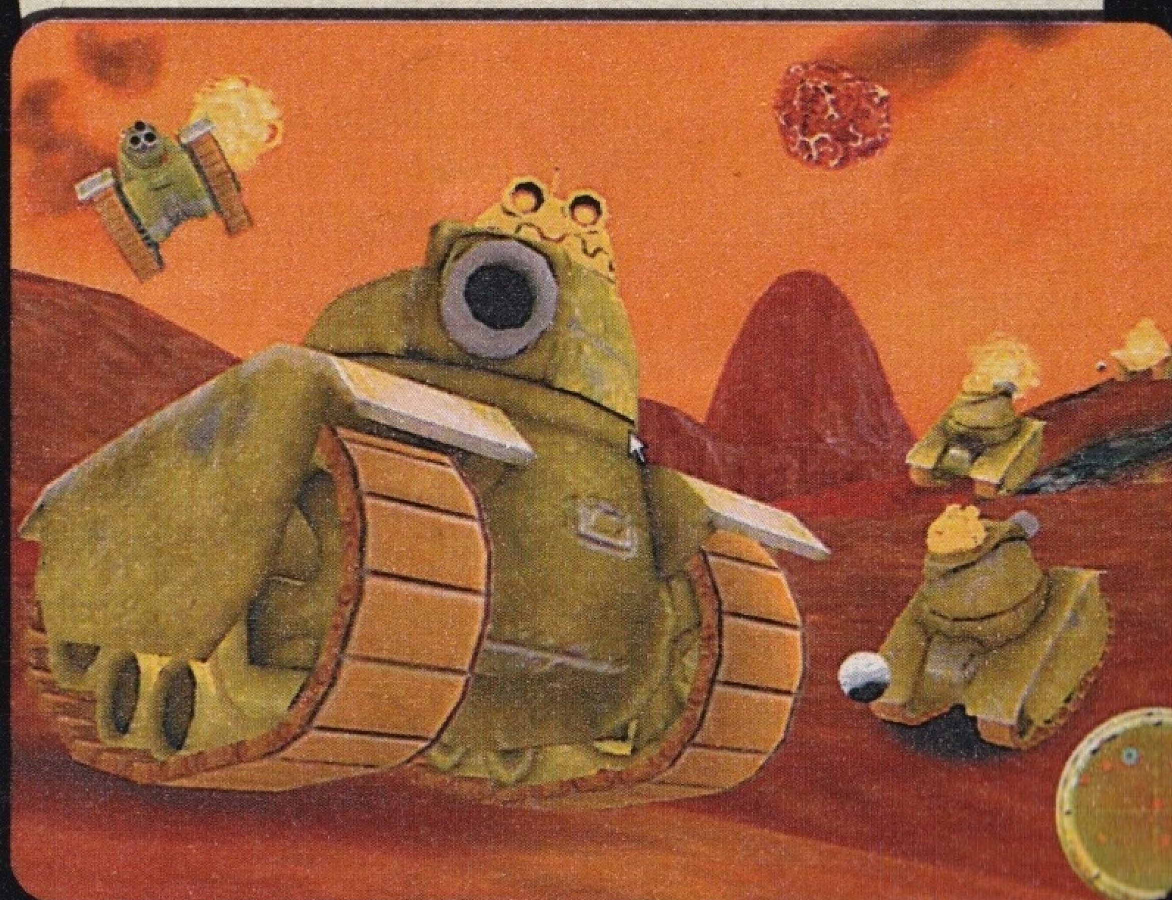


ZRĘCZNOŚCIOWA

ThinkTanks

3

Niewielka zręcznościówka, której autorzy szukali inspiracji w produkcjach rodem z połowy lat 80. Znaleźli ją... i wyszła im bardzo sympatyczna rozwałka. Gracz kieruje malutkim, zwrotnym czołgiem. Kręci się po niewielkiej planszy i ładuje z swej jedynej lufy do czołgów wroga. Korzysta przy okazji z ramp i wyrzutni, a także zbiera rozmaite dodatki. Proste i głupie? Ale jakie grywalne! THINK TANKS oferuje kilka różnych trybów rozgrywki i kilkanaście map. Niektóre z nich są szalenie optymistyczne i przypominają fotki z Bahamów. W innych nie chciałby zamieszkać sam Sauron bojąc się, że nabawi się depresji. Zainstaluj, sprawdź. Nie będziesz żałował!



Zawartość CD

CD1

- **Pełna wersja:** IRON STORM CD1
- **Wersja demo:** IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE
- **Dodatki:** MAGAZYN SAVAGE 6#

CD2

Aby uruchomić menu kliknij clickmenu.exe

- **Pełne wersje:** IRON STORM CD2, TRICKSHOT, THINKTANKS
- **Wersja demo:** MTX MOTO TRAX
- **Film z gry:** BROTHERS IN ARMS:ROAD TO HILL 30, PROJECT: SNOWBLIND

Nie działa, co zrobić?

• Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.

• Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

• Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!

• Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

• Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (0#71) 341-20-83 w.100 w godz. 11.00-15.00

• Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres: 50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6 z dopiskiem „CD Click".

KUKAJ.PL

WIĘCEJ GADŻETÓW NA WWW.KUKAJ.PL

X - POLIFONY F - MONOFONY

KUKAJ HOT DZWONKI

X F 049812 PIDŻAMA PORNO - Wirtualni Chłopcy
X F 049912 DESTINY'S CHILD - Lose my breath
X F 049512 WILKI - Fajnie, że jesteś
X F 049312 DEPECHE MODE - Enjoy the silence '04
X F 044912 RAMMSTEIN – Amerika
X F 049212 TYMON & TRANZYSTORY - Biały miś
X F 049012 K'MARO - Femme like you
X F 074712 ERIC PRYDZ - Call on me
X F 049412 WILKI - Słońce pokonał cień
X F 049112 KOMBII - Sen się spełni
X F 048912 GWEN STEFANI - What you waiting for?
X F 048812 U2 - Vertigo
X F 048612 BRITNEY SPEARS - My prerogative
X F 048712 CHRISTINA AGUILERA & MISSY ELLIOT - Car wash
X F 048412 SEAN PAUL FEAT. SASHA - I'm still in love...
X F 048512 SIDNEY POLAK - Chomiczowka
X F 075012 DANZEL - Pump it up
X F 035112 ATB - Ecstasy
X F 075112 WILKI - Bohema

FILMOWE

X F 016612 MATRIX
X F 016812 BEVERLY HILLS COP
X F 012712 GHOSTBUSTERS
X F 018512 MISSION IMPOSSIBLE
X F 035612 JAK ROZPETALEM II WOJNE SWIATOWA
X F 016912 BENNY HILL
X F 016212 SHREK
X F 016112 ROCKY
X F 013012 5 ELEMENT
X F 015712 PULP FICTION
X F 019112 WING COMMANDER

JAJCARSKIE

X F 033612 JACKASS - Party boys
X F 007012 PRZYBYLI UŁANI
X F 007112 KRAKOWIACZEK JEDEN
X F 006312 HEJ SOKOŁY
X F 023812 Hymn CCCP,
X F 033112 BIG CYC - Świat według Kiepskich
X F 043912 MILANO - Życie to są chwile
X F 028612 WAŁY JAGIELLOŃSKIE - Monika
X F 038512 BOLEK I LOLEK
X F 019712 RÓŻOWA PANTERA

DLA ZIOMALI

X F 048312 DONIU - Przestrzeń
X F 029312 50 CENT - P.I.M.P.
X F 033412 52 DĘBIEC - To my Polacy
X F 020412 D-12 - Shit on you
X F 049712 KUKIZ I PIERSI - Nie gniewaj się Janek
X F 021112 EAMON - F*** it
X F 049612 LIBER&DONIU&KOMBII - Nasze rendez-vous
X F 021512 JEDEN OSIEM L - Jak zapomnieć
X F 009012 EMINEM - Lose yourself

POLIFONY Wyslij SMS na nr **7592** (koszt 5zł+VAT=6,10 zł.) o tresci np. X 015412 Aby wysłac znajomemu - np. XZ 777712 50xxxxxxx
MONOFONY Wyslij SMS na nr **7292** (koszt 2zł+VAT=2,44) [nokia/samsung] o tresci np. F 015412
Wyślij komus - np. FZ 015412 50xxxxxxx [motorola/siemens/sony] o tresci np. R 015412. wyślij Komuś - np. RZ 015412 50xxxxxxx

LOGOSY 7292



LOGO dla telefonów Nokia - SMS na nr **7292** (koszt 2zł+VAT=2,44 zł) o treści np. S 005812 Wyślij komuś - np. SZ 005812 50xxxxxxx.
Dla telefonów Siemens np. W 1555312 Wyślij komuś - np. WZ 115312 50xxxxxxx (gdzie xxxxxx oznacza numer telefonu).

WYRAŻ SWOJE UCZUCIA!

LOGOSY



TAPETY



OBRAZKI



OBRAZKI 7292



OBRAZEK (tylko Nokia) SMS np. K 154312 na nr **7292** (koszt 2zł+VAT=2,44 zł.)
Wyślij komuś - np. KZ 115312 50xxxxxxx

GRY JAVA 7592



GRY JAVA wyślij SMS na nr **7592** o treści np. J 002812 gdzie 0 jest cyfrą.
Pobranie gry wymaga wysłania dwóch SMS-ów których łączny koszt wynosi 10zł+VAT=12,20 zł.

TAPETY 7592



TAPETY wyślij SMS na nr **7592** (koszt 5zł+VAT=6,10 zł.) o treści np. Y E12312
Aby wysłać znajomemu: YZ E12312 50xxxxxxx

Ewentualne reklamacje: kontakt@kukaj.pl lub SMS na nr 7006 (50gr + VAT = 0,61PLN) o treści:
HELP(spacja)data zamówienia+model telefonu +nr zamawianego elementu+opis problemu.
Po wysłaniu SMSa o odpowiedniej treści, otrzymasz SMS z zakładką (adresem) WAP z którą należy się połączyć(pobrać).
Większość nowych telefonów posiada już skonfigurowany WAP.
Gdyby była potrzeba ustawienia WAP w Twoim telefonie, prosimy o kontakt z operatorem sieci

PAMIĘTAJ O SPACJI PO LITERACH X,F,Y,S,K,J

Usługi dostępne na wybrane modele telefonów. Info oraz więcej gadzetow znajdziesz na WWW.KUKAJ.PL

A=Nokia 3410,6310i **B** =Nokia 3510i,8910i **C**=Nokia 3100,3200,3300,5100,5140,6100,6200,6220,6610,6800,7200,7210,7250,7250i
D=Nokia 3650,3660,7650 **E**=SonyEricsson T610i **F**=Motorola T720/722 **G**=Samsung C100 **H**=Siemens C55
J=Siemens SL45 **K**=Siemens S55,M55,M60 **L**=Siemens M50 **X**=Siemens SX1

THE PUNISHER®

Czy torturowanie schwytanych wrogów może być zabawne? „Taaak!" – twierdzą autorzy PUNISHERA

Któż nie chciałby być oryginalny i choć na chwilę wyróżnić się z tłumu? „Ja! Jaaa!" – wrzeszczą autorzy gier komputerowych, którzy przez lata tworzyli programy podobne do siebie jak dwie krople wody. Jednak ich czasy już minęły. Wystarczy przejrzeć ten numer CLICK!, by przekonać się, że każda przygotowywana produkcja niesie ze sobą coś zupełnie nowego (oj, bardzo śmiała to teza! - Randall).

W COLD FEAR, widowiskowym horrorze firmy DarkWorks, znajdziesz kołyszący się na falach statek. Sztorm sprawi, że będziesz miał duże kłopoty z ustaniem na wyprostowanych nogach. Ze STRONGHOLD 2 dowiesz się za to, co dzieje się z ludzkimi odchodami, jak wyglądały niegdyś toalety i jaki rodzaj nawozu preferowali ówcześni rolnicy. W PUNISHERZE natomiast nie tylko złoisz skórę nadętym bandytom, ale i zabawisz się w oprawcę. Poznasz nowe, rewelacyjne metody tortur i stosując je dowiesz się, gdzie powinieneś skierować swe katowskie kroki.

Jak to wygląda? Zwyczajnie. Główny bohater wędruje przez kolejne lokacje i naparza hordy przeciwników. Strzela do nich, bije się na pięści, robi z gości żywe tarcze i rzuca granaty. Korzysta ze znalezionych kijów bejzbolowych, łomów, mieczy, ciska butelkami, ba, miota nawet znalezionym telewizorem. Uwalnia też z kojców dzikie zwierzęta, które później rzucają się na kryminalistów.

Koniec końców Punisher dociera do dobrze poinformowanego osiłka i po spraniu mu mordy chwyta go za bary. Może teraz rzucić go na stół i przystawić do gardła nóż. Koleś – bojąc się utraty życia – z pewnością wyśpiewa wszystko. Jednak bohater może też pchnąć go na kominek i poparzyć mu mordę, posadzić drania na krześle elektrycznym, porżnąć mu ciało piłą, przydusić łańcuchem, wpakować w imadło, wreszcie położyć na stole operacyjnym, po którym hula laser. Do wyboru, do koloru! Autorzy programu zaznaczają co prawda, iż tortury bardziej niszczą psychikę przeciwnika niż jego ciało, ale... opublikowane w Sieci screeny mówią co innego. Na jednym z nich widać mężczyznę z powbijanymi w twarz nożami kuchennymi, na innym gościa płonącego na krześle elektrycznym.

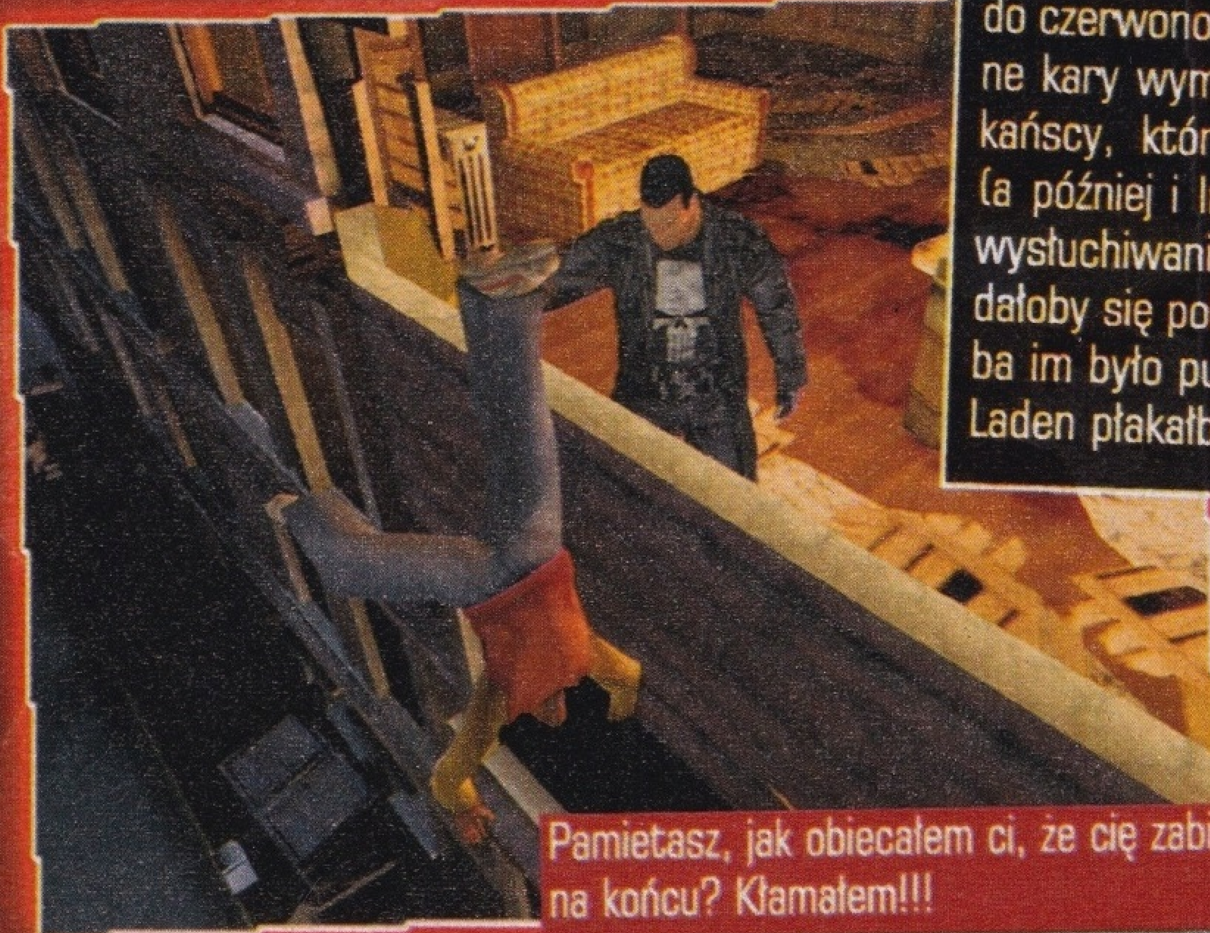
Nie sądzę, by Konwencja Genewska pozwalała na takie zabawy!

Sama gra jest, jak łatwo się domyślić, komputerową wersją popularnego komiksu. Jakieś oszołomy zabijają bohaterowi rodzinę, a jego samego potwornie kaleczą. Gość wraca jednak do formy i pod postacią Punishera wymierza sprawiedliwość. Scenariusz programu tworzą Garth Ennis i Jimmy Palmiotti, znani amerykańscy komiksiarze od lat współpracujący z Marvelem. Kod gry dopieszczają programiści Violition, wykorzystując zmodyfikowany engine RED FACTION 2, pozbawiony jednak procedur GeoMod (które pozwalały np. na rozwalanie ścian). Całość wykorzystuje widok TPP, pokazując bohatera z perspektywy tyłka i umożliwiając celowanie za pomocą myszy. Wersja pecetowa powstaje równolegle do konsolowych i pozbawiona będzie najczęściej spotykanych wad konwersji, takich jak niewygodne sterowanie, brak save'ów w czasie misji czy słabej jakości tekstury.

Program sprowadzi do Polski firma CD Projekt. Gra ukaże się w polskiej wersji językowej w marcu tego roku.

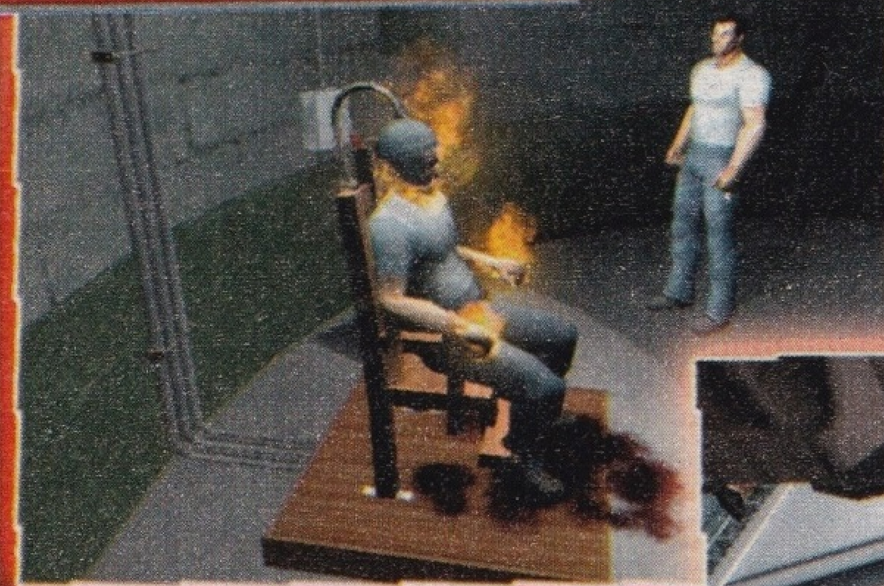
Prawdziwy oprawca

Głodzenie, przypalanie, bicie po stopach, porażanie prądem, polewanie kwasem i wypędzanie nago na dwór – oto niektóre z tortur, jakie po dziś dzień stosuje się na świecie. Kiedyś jeńców łamano kołem, nabijano na pal, wyrywano im po kolei paznokcie, łamano palce, przypiekano ogniem, wsadzano do mrowiska, oślepiano, pojono dziesiątkami litrów wody, a nawet sadzano na rozgrzanych do czerwoności metalowych łożach. Oryginalne kary wymyślili niedawno żołnierze amerykańscy, którzy zmuszali pojmanych talibów (a później i Irakijczyków) do wielogodzinnego wysłuchiwania nagrań Metalliki. Wielu z nas dałoby się pokroić za taką „torturę"... (trzeba im było puścić Edytę Górniak. Nawet Bin Laden płakałby jak dziecko - Randall).

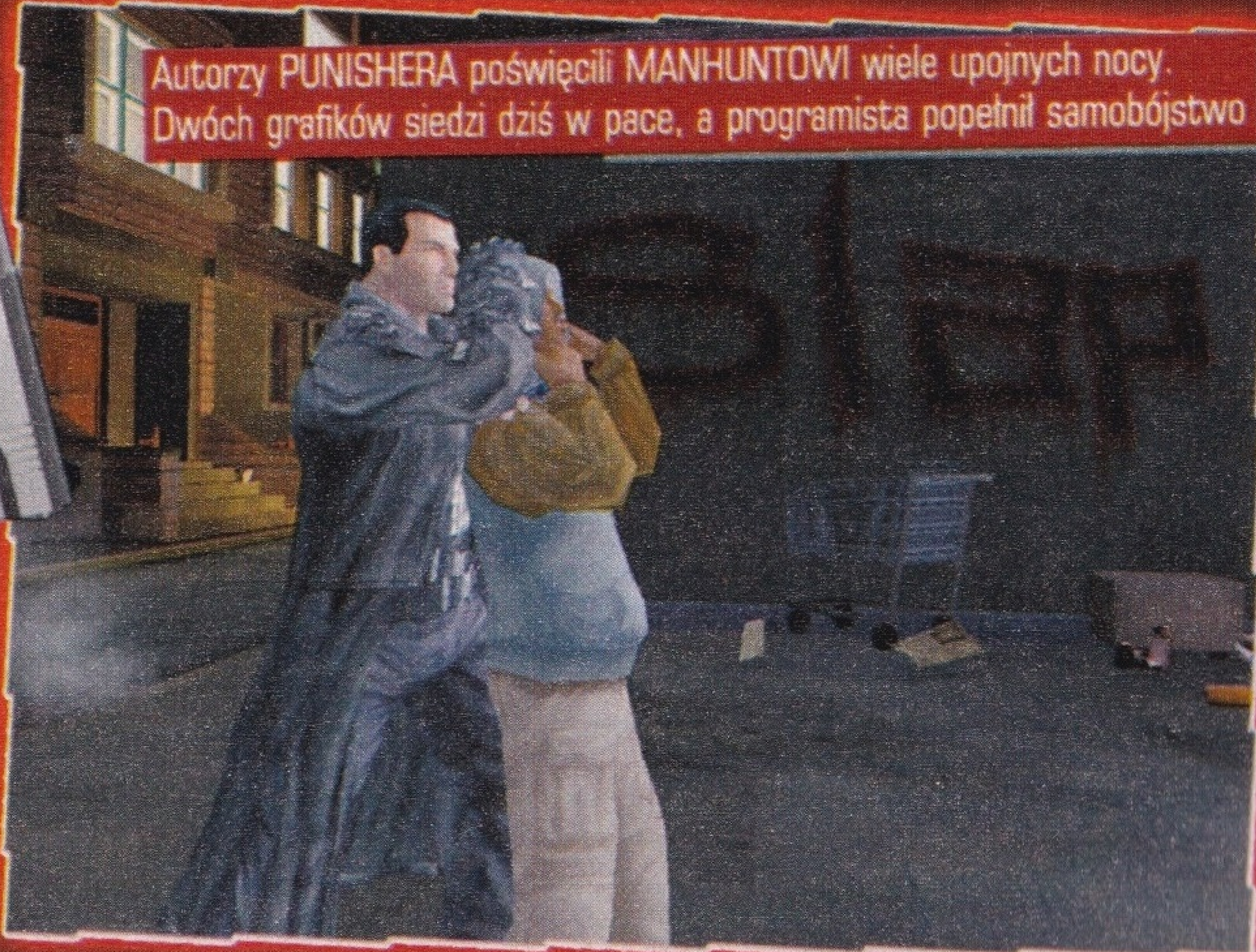

Pamiętasz, jak obiecałem ci, że cię zabiję na końcu? Kłamałem!!!






Przestępca palił się do spotkania ze świętym Piotrem, choć jednocześnie płonął ze wstydu


Laserowe usuwanie fałdek tłuszczu z brzucha – ostatni krzyk mody w Hollywood


Autorzy PUNISHERA poświęcili MANHUNTOWI wiele upojnych nocy. Dwóch grafików siedzi dziś w pace, a programista popełnił samobójstwo

The Punisher

Zręcznościowa

- Volition / CD Projekt
- www.thq.com/punisher

- ☒ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- Premiera: marzec 2005
- Gra dla: PC, PS2, Xbox

Gra akcji pozwalająca na torturowanie schwytanych przeciwników. Jakby nie było, nowość – ale czy to na pewno krok we właściwą stronę? **110% bezmyślnej przemocy**

Tekst: Michał „Vlad Drakul" Zacharzewski

BLACK MIRROR

Bohaterem gry jest Samuel Gordon, młody arystokrata, który lata temu opuścił tytułową posiadłość Czarne Lustro. Związane z domem złe wspomnienia i lęki nadal go jednak męczą, dlatego bezpiecznie czuje się tylko z dala od mrocznej siedziby. Na wieść o tragicznej śmierci ukochanego krewnego, Williama Gordona, Samuel decyduje się jednak powrócić do posiadłości, aby uczcić pamięć drogiej mu osoby. Na miejscu szybko zaczyna podejrzewać, że nieszczęśliwy wypadek został upozorowany, a William padł ofiarą tajemniczego morderstwa. Myśl o tym nie daje młodemu człowiekowi spokoju – i tak rozpoczynasz własne śledztwo, które ujawni okropności czające się w Czarnym Lustrze.



Na uwagę zasługuje starannie oddana angielska architektura

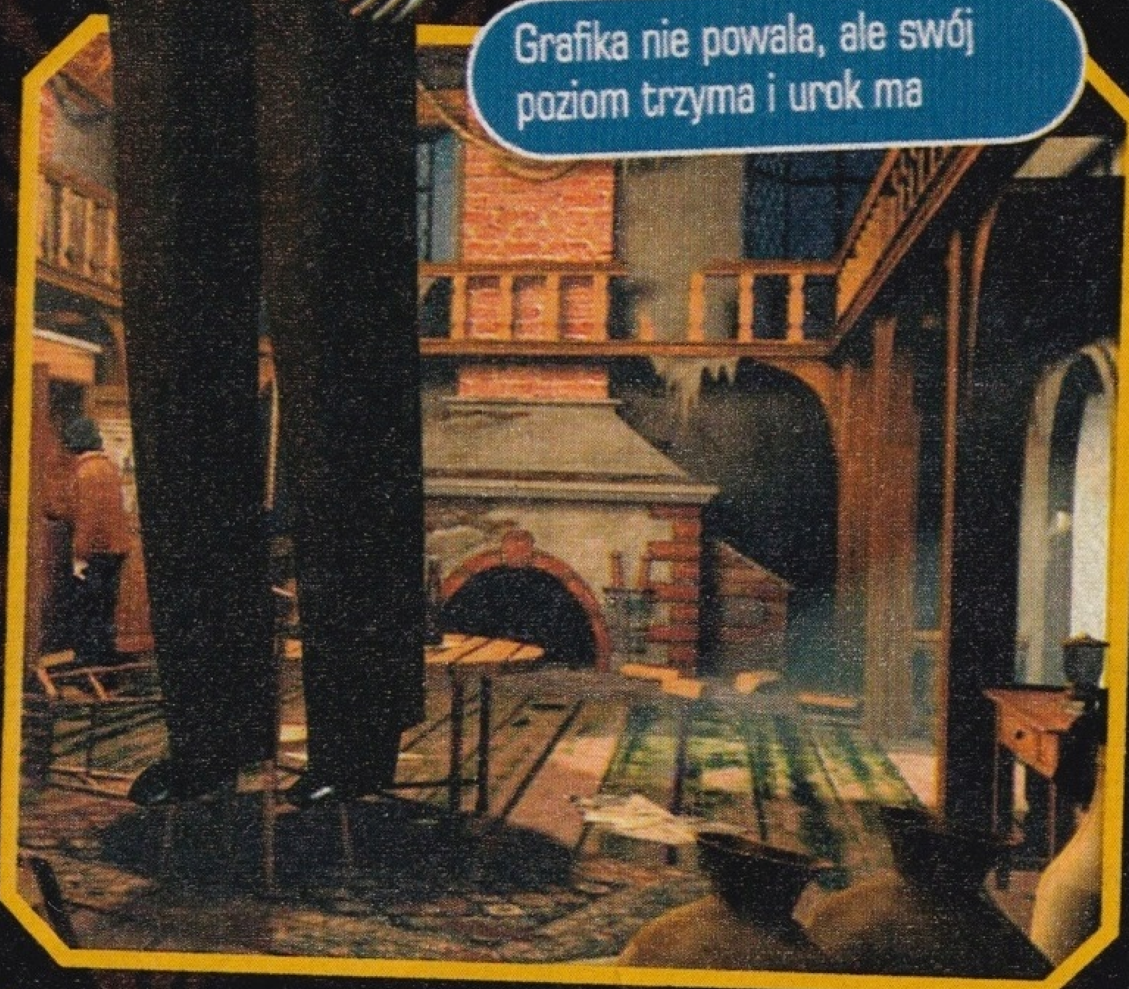
Grę podzielono na 6 długich rozdziałów, na które złożyło się ponad 150 lokacji. Oprócz tytułowej posiadłości odwiedzisz podziemną świątynię, cmentarz, szpital dla obłąkanych i wiele innych równie nastrojowych miejscówek.

Grafika na screenach wygląda bardzo klasycznie, staromodnie, żeby nie rzec – archaicznie. Trzeba jednak przyznać, że ręcznie narysowane dwuwymiarowe tła mają swój urok. Brudna, czerwono-brunatna kolorystyka dobrze wpasowuje się w klimat gotyckiej opowieści grozy. Skojarzenia z demonicznymi kultami, okultyzmem i atmosferą prozy H.P. Lovecrafta są jak najbardziej na miejscu. Czy rzeczywiście będzie strasznie? Cóż, autorzy jak zwykle zapewniają, że tak...

Zagadki, czyli fetysz każdego fana gier przygodowych... I tu autorzy chwalą się, że przygotowali dla nas ucztę. Przeważać będą puzzle z gatunku „użyj konewki na kwiatkach", czyli nurt klasyczno-logiczny. Przedmioty mają być opisane krótkimi notkami, co ułatwi znalezienie dla nich zastosowania. Znajdźki będziemy taszczyć w pojemnym „inventory", co w dobie gier pokroju MYST IV wcale nie jest takie oczywiste.

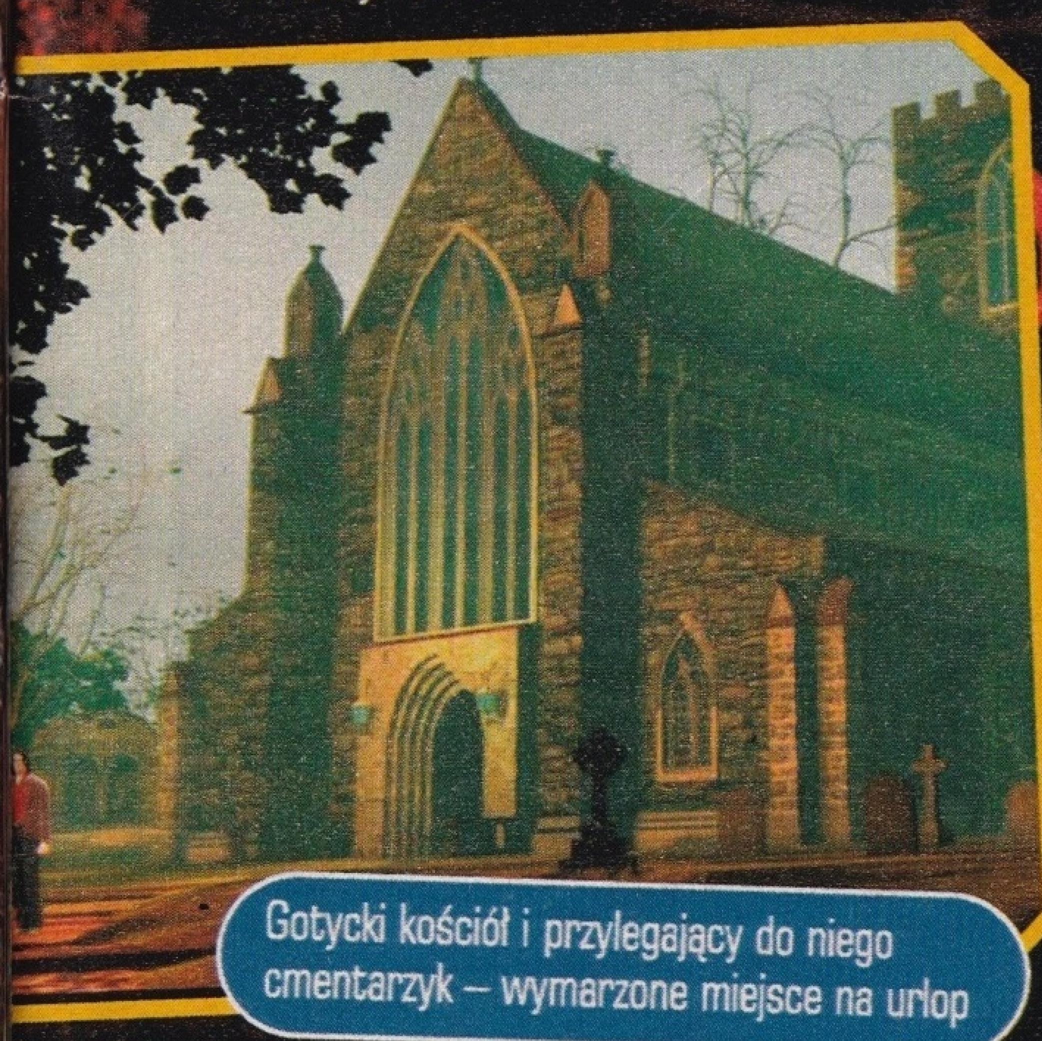
BLACK MIRROR prezentuje absolutnie klasyczne podejście do konwencji gry przygodowej. Zero elementów zręcznościowych, interfejs point'n'click i logiczne (lub nie) puzzle przeplatane dialogami. Autorzy mówią o 200 stronach maszynopisu, na których zawarto wszystkie dialogi.. W teorii powinno oznaczać to pełną zwrotów akcji historię i bogatą narrację, ale zobaczymy.

Na świecie gra ukazała się ponad rok temu i zebrała przeciętne oceny. Ganiono zwłaszcza tragiczną grę aktorów, nieciekawą fabułę i liniowość posuniętą do granic absurdu. Czy zachodni recenzenci mieli rację, będziesz mógł sprawdzić już niebawem. Ale lepiej, żeby zrobił to kolega.



Grafika nie powala, ale swój poziom trzyma i urok ma

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz



Gotycki kościół i przylegający do niego cmentarzyk – wymarzone miejsce na urlop

Black Mirror

Przygodowa

- Unknown Identify / OniMedia
- www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-Eng.html

☒ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** 25 stycznia 2005
- **Gra dla:** PC

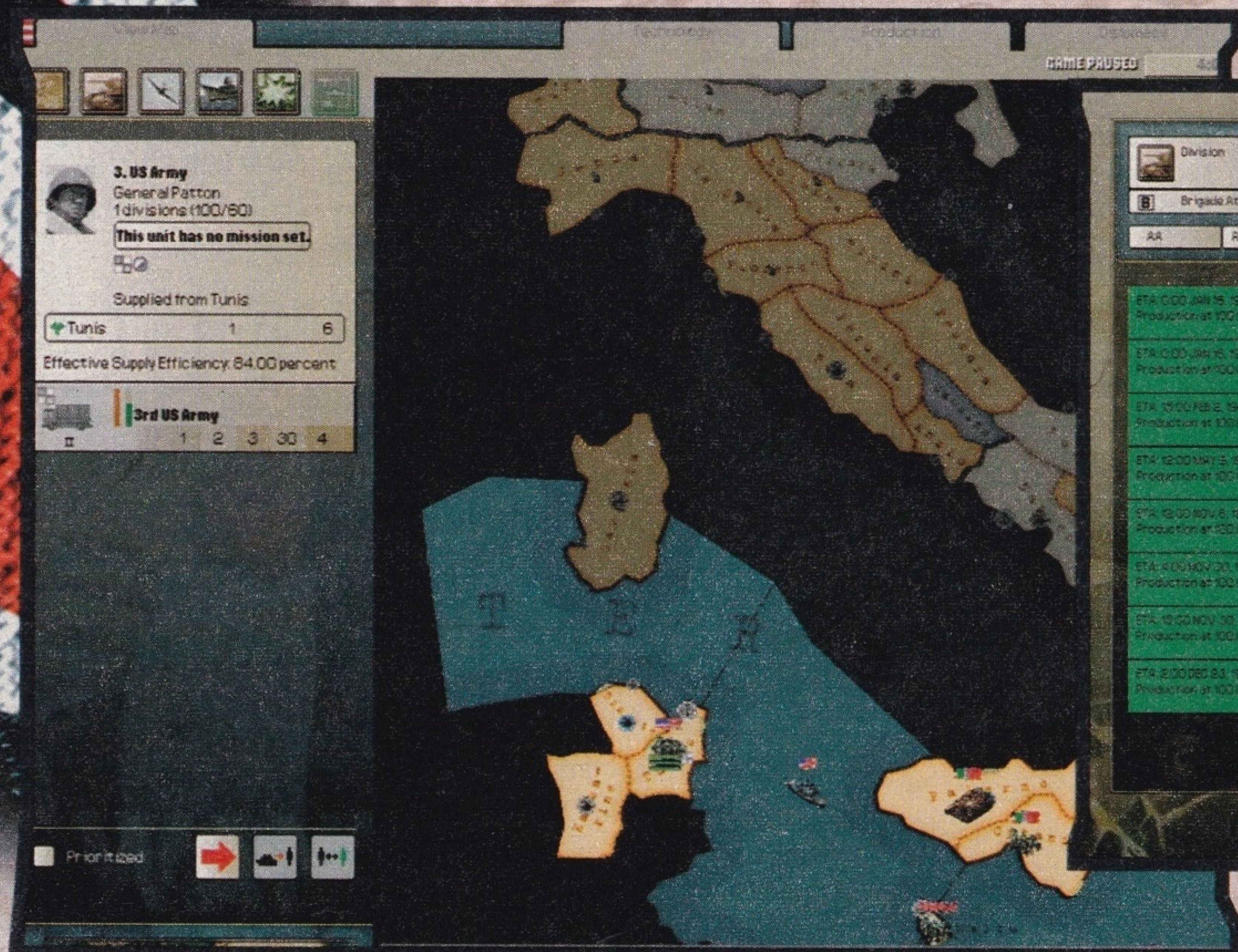
Niezbyt atrakcyjne i stare. Sorry! Tak przynajmniej twierdzą recenzenci z Zachodu, którzy z BLACK MIRROR zetknęli się rok temu. Czy u nas też będzie podobnie?

HEARTS OF IRON II

Tego jeszcze nie było – Kostaryka atakuje Trzecią Rzeszę!



Wielką zaletą programu ma być jego „złożoność oraz historyczna akuratność". Akurat...



Tak wygląda Excel Longhorn, nowa odsłona najpopularniejszego arkusza kalkulacyjnego

Hej wojenko, woo-jen-koo!!! Daję głowę, że ten zaśpiew wkrótce będzie słychać od Bałtyku aż po Tatry. Firma Paradox przygotowała drugą część HEARTS OF IRON (u nas pierwszą część wydano pod tytułem... II WOJNA ŚWIATOWA) i przyznać trzeba, że to naprawdę sążnisty kawał strategii. A co najważniejsze, to chyba pierwsza gra tej firmy (inne jej produkcje to m.in. EUROPA UNIVERSALIS i MROCZNE WIEKI), którą można opanować już podczas pierwszej godziny wojowania. Jak na wytwór Paradox, osiągnięcie niebywałe!

Nowy HoI (przez samo „h" ;-)), którego prawie ostateczną wersję przedstawiciel CLICKA! (czyli ja!) miał okazję obejrzeć w Sztokholmie, w siedzibie firmy Paradox, najprawdopodobniej zarządzi w swoim gatunku. **To obecnie jedyna strategia osadzona w realiach II wojny światowej, która pozwala przejąć pełną kontrolę nad wybranym państwem i poprowadzić je przez cały globalny konflikt, zaczynając od 1936 roku.** Co szczególnie fikuśne, kierować można nie tylko Anglią, USA, Rosją czy Niemcami, ale też innymi, mniej aktywnymi w prawdziwej wojnie państwami – np. Argentyną czy... Kostaryką. W sumie jest ich aż 70!!! Co prawda pierwszy HoI również dawał takie możliwości, ale podobnie jak stare gry Paradoxu był zbyt zagmatwany, by zainteresować szerokie grono graczy. Tymczasem w HoI 2 gra się dużo przyjemniej, a zasady zabawy wreszcie są klarowne i zrozumiałe.

Wszystko to zasługa nowego interfejsu, w którym sensownie rozdzielono ekran mapy, rozwoju technologii, dyplomacji i produkcji. Wszystkie informacje, ikonki i przyciski aktywujące opcje rozmieszczono w sposób logiczny – w efekcie przemieszczanie się pomiędzy nimi jest proste, szybkie i wygodne. Niby nic, a w połączeniu z niezłym, naprawdę pomocnym tutorialem i instrukcją napisaną w stylu „posłuchaj mnie druhu, jak gracz gracza" daje to powalający efekt, szczególnie w porównaniu z pierwszym HEARTS OF IRON czy EUROPĄ UNIVERSALIS. **Wreszcie walczysz z SI komputerowych przeciwników, a nie z ikonkami, absurdalnym rozmieszczeniem opcji, poplątanymi i abstrakcyjnymi zasadami gry.**

Poza interfejsem poprawiono też niemal wszystkie pozostałe elementy gry. Jednostki naziemne nie atakują już prownicji wędrując przez mapę do ich centrum, tylko w momencie przekroczenia granicy. Ciekawie rozwiązano kwestie jednostek wsparcia i rezerwy – te pierwsze pomagają walczącym w pobliżu własnym oddziałom, ale same nie opuszczają swojej prownicji, te drugie pozostają w uśpieniu aż do chwili, kiedy wróg zaatakuje ich teren. Działania floty i dywizjonów lotniczych można zautomatyzować, wydając ogólne rozkazy (np. zatapianie konwojów). Planując rozwój technologiczny nie koncentrujesz się już na drobnych odkryciach, tylko wyznaczasz główny obszar badań. Ponadto każdy naukowy projekt wymaga stworzenia zespołu, kierowanego przez prawdziwych uczonych z tamtych czasów. W połączeniu z rozwiązaniami przeniesionymi z HoI, które już tam były interesujące (np. uwzględnienie zaopatrzenia jednostek czy wydajności gospodarki państwa) tworzy to całkiem niezłą symulację tamtych czasów i problemów, z jakimi borykali się ówcześni przywódcy. Ponieważ takiej gry o II wojnie światowej nie ma teraz w sprzedaży, stanowi ona tym większą gratkę dla miłośników bogini Bellony.

Na koniec minus – szkoda, że oprawa graficzna pozostała praktycznie niezmieniona. **Oczywiście w strategiach nie ma to takiego znaczenia jak w FPS'ie, ale jednak chciałoby się tutaj czegoś więcej niż statycznej mapy i czarno-białych zdjęć z epoki.** Ciekawe też, jak z lokalizacją poradzi sobie nasza „ulubiona" pod tym względem firma Cenega... Przekonamy się już niedługo – premiera gry przewidziana jest na środeczek lutego.

W grze nie brakuje zdjęć z epoki. Ci ludzie... boszz, kto ich strzygł, kto ubierał???



Chłopcom spodoba się mapka, a dziewczynkom – czerwone kokardki

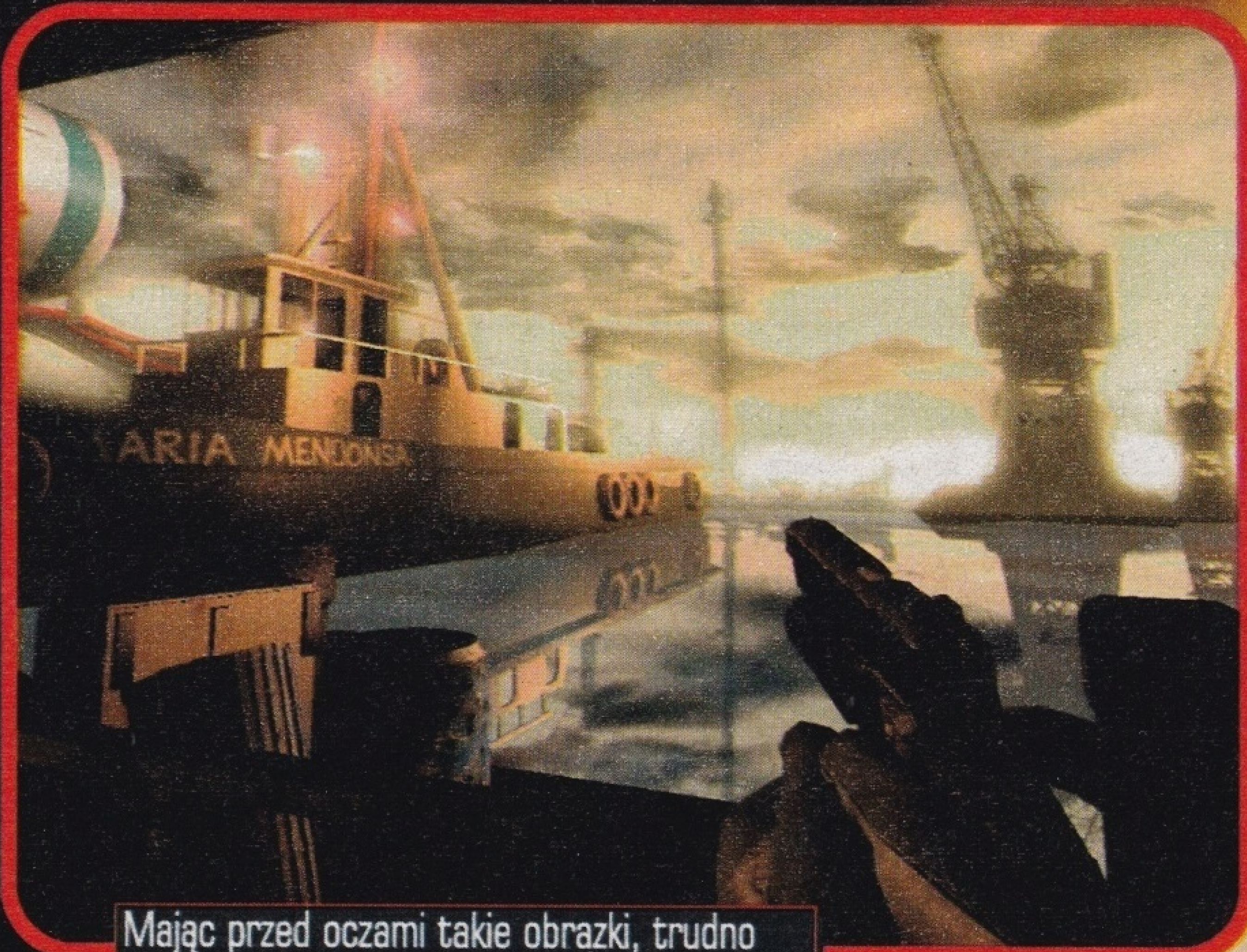
Hearts Of Iron 2

Strategia

- **Paradox**
- www.heartsofiron2.info
- **Wersja polska**
- **Tryb multiplayer**
- **Premiera:** luty 2005
- **Gra dla:** PC

Poważna gra strategiczna dla poważnych strategów i... poważnie, można ją opanować w mniej niż godzinę. Będzie (niszowy) hit!!!

Tekst: Pitu Platnik


Mając przed oczami takie obrazki, trudno wątpić w doskonałą grafikę SWAT 4

Nowe szaty, nowe misje, ale wciąż ta sama zgrana policyjna drużyna

S.W.A.T. 4

Miłośnicy serii SWAT, traktującej o zmaganiach amerykańskich oddziałów specjalnych policji ze złoczyńcami wszelkiej maści, musieli uzbroić się w cierpliwość. Trzeba było trochę poczekać, by pojawiły się choć zapowiedzi czwartej części tej gry. Przyczyną tego stanu rzeczy okazała się decyzja koncernu Vivendi, aby produkcję najnowszej odsłony powierzyć firmie Irrational Games. Producenci ci nie spieszą się, ponieważ, jak twierdzą, stawiają na jakość, a nie szybkość prac.

Idei taktycznego shootera chyba nikomu nie trzeba przedstawiać – takie tytuły jak GHOST RECON, RAINBOW SIX czy właśnie SWAT powinny być znane każdemu szanującemu się graczowi. Przejdźmy zatem od razu do sedna sprawy. Autorzy z Irrational Games pragną stworzyć program, łączący realizm rozgrywki z możliwie jak najbardziej wygodnym systemem obsługi. Musisz zatem liczyć się z tym, że przypadkowe wyeliminowanie przedstawiciela ludności cywilnej da natychmiastowy efekt w postaci napisu: „mission failed". Ten sam napis zobaczysz, gdy zginie policjant, którym kierujesz – w SWAT 4 nie ma opcji wcielania się w innych członków drużyny. Elementów wzmacniających poczucie realizmu (choćby SI wrogów, o czym później) jest więcej, ale będą one równoważone przez bardzo intuicyjny interfejs.

Na wyciągnięcie ręki

Są tacy gracze, których od taktycznych shooterów odstrasza utrudnione sterowanie i wydawanie poleceń. Irrational Games szykuje tutaj przyjemną niespodziankę. Skierowanie celownika na wybrany element terenu powoduje, że możesz szybko wybrać jedną z dostępnych w związku z tym czynności. I tak, jeśli na przykład napotkasz zamknięte drzwi, zadecydujesz, czy twoja ekipa je wyważy, wyłamie zamek lub przestrzeli go przy pomocy strzelby, czy wpuści pod framugę kamerkę sprawdzającą, co lub kto znajduje się po drugiej stronie. Ponadto w każdym momencie klikając prawym przyciskiem myszy przywołujesz okienko, w którym znajdują się wszystkie dostępne dla twojej drużyny polecenia.

Inna przydatna opcja to kamerki zainstalowane w hełmach pozostałych policjantów. Nawet w przypadku podzielenia składu na dwie podgrupy szturmowe masz sposobność sprawdzenia, w jakiej sytuacji znajduje się ta część plutonu, w której twoja postać nie jest obecna. Mało tego, kamerę można obracać, co znacznie ułatwia orientację w terenie i wydawanie poleceń. Kolejny element usprawniający pracę ekipy to obecność snajpera na zewnątrz budynku. Gdy zauważy on jakiegoś złoczyńcę, natychmiast cię o tym poinformuje – wtedy na chwilę możesz przejąć jego rolę, osobiście „zdejmując" wroga celnym strzałem.


Stefan, patrz! Jakiś schlany facio tu zaległ!



Niektóre misje odbywają się w nocy

Rok z życia gliny

Rozgrywka w trybie dla pojedynczego gracza podzielona została na cztery elementy: trening, natychmiastową akcję, szybkie misje i karierę. W tym ostatnim trybie znajdziesz czternaście misji, które co prawda nie są ze sobą powiązane, ale mają tworzyć coś na kształt „roku z życia policjanta". Ponadto twoi partnerzy z ekipy (jest ich czterech) nie zmieniają się, więc będziesz mógł się z nimi zżyć. Z reguły zadania czekające na SWAT'owców polegają na odbijaniu zakładników tudzież aresztowaniu poszukiwanych przestępców. Atakując kryjówki przestępców, musisz się liczyć z oporem z ich strony. Nasilenie tego oporu zależy od morale złoczyńcy – niektórzy na sam widok munduru składają broń, inni walczą do upadłego i ich determinacja wzrasta z każdym trafionym policjantem.

Słodki SWAT

SWAT (Special Weapons And Tactics) to elitarna amerykańska jednostka antyterrorystyczna, specjalizująca się w uwalnianiu zakładników i w walce z najgroźniejszymi przestępcami. Nieodłącznym elementem wyposażenia członka SWAT jest broń – najczęściej jest to pistolet maszynowy HK MP5 lub shotgun. Ten ostatni daje spore możliwości – oprócz normalnych pocisków można załadować amunicję specjalnego zastosowania. Pozwala ona np. w bezpieczny sposób otworzyć drzwi (full metal slug) bądź też poczęstować terrorystów nabojem gazowym czy hukowym.

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski



Eskortowanie VIP'ów to jeden z trybów Multiplayer

Przed wyruszeniem na misję wykonuje się kilka istotnych czynności. Oczywiście wszystko zaczyna się od odprawy, sprawdzenia mapy terenu, a następnie załadowania ekwipunku (do dyspozycji gracza oddano całą gamę najnowocześniejszego sprzętu). Ponadto drużyna ustala, z której strony ma zamiar wejść do budynku (wejścia są zawsze co najmniej dwa). W terenie będzie cię obowiązywać kilka reguł, choćby wspomniane już unikanie strat w ludności cywilnej. Jednak także same aresztowania powinny przebiegać w miarę możliwości bez likwidowania poszukiwanych przestępców – poza bronią palną dostaniesz pistolety na gaz, granaty singer (które mają za zadanie oszołomić wroga) i kilka innych gadżetów pozwalających na niemal bezbolesne aresztowanie bandyty. Programiści z Irrational Games postanowili nie symulować rykoszetów kul. Z dwóch powodów: każde trafienie ma być wynikiem celnego strzału, a nie szczęścia. Nadto w ten sposób minimalizuje się ryzyko położenia misji na skutek przypadkowego postrzału cywila czy kumpla z drużyny.

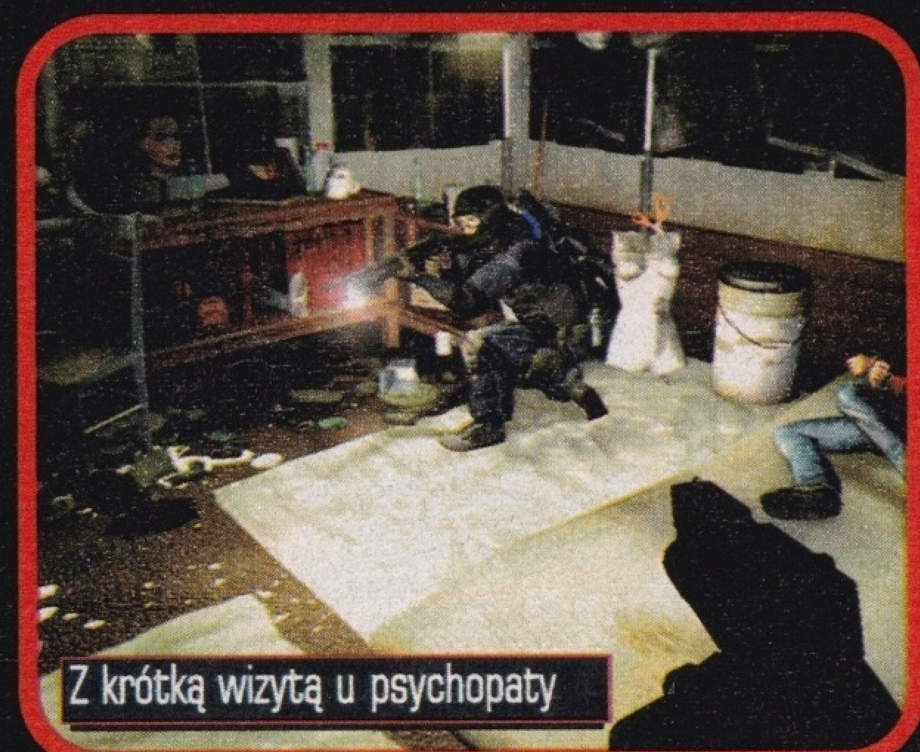
Warto też wspomnieć, że gracz sam zdecyduje, czy chce zwiększyć poziom trudności. Możesz ustalić na przykład, że każdy ranny policjant oznacza porażkę.

Klaustrofobicznie i klimatycznie

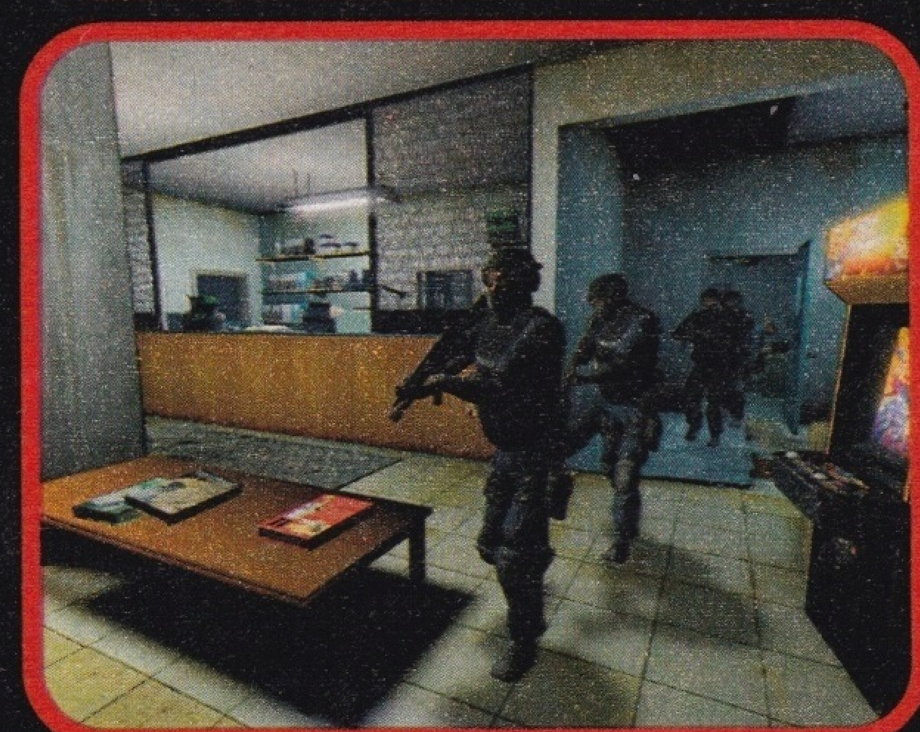
Mapy, na których rozgrywane są misje, nie są prawdziwymi lokacjami, ale autorzy informują, że wzorowano je na północnowschodnich miastach USA. Silnik graficzny oparty jest na technologii Unreal i graficy wyciągnęli z niego naprawdę wszystko, co się da. Największą zaletą grafiki ma być cała masa różnych sprzętów i obiektów, które znajdziesz w każdym pomieszczeniu. Butelki, papiery, automaty do gry, biurka, krzesła, jedzenie, śmieci – wszystko to napotkasz na swej drodze. Środowisko ma być przy tym interaktywne – gdy strzelisz do krzesła, przewróci się.

W grupie raźniej

W SWAT 4 istnieje sporo możliwości zabawy z innymi graczami. Po pierwsze, pięciu zawodników może razem przejść 14 misji z kampanii Single-player. Co istotne, za każdym razem przeciwnicy będą się znajdować w innym miejscu, przez co ponowne rozgrywanie tych samych map nie będzie nużące. Jest też Multiplayer z prawdziwego zdarzenia, z trzem opcjami zabawy: zespołowy Deathmatch, tryb VIP (eskortowanie ważnych postaci) oraz coś na kształt Co-op: w określonym czasie zespół policjantów będzie musiał rozbroić pewną liczbę bomb, a przestępcy spróbują temu zapobiec. I tu znów rozmieszczenie ładunków za każdym razem ma być inne, a więc nuda nam nie grozi. Premiera tej dobrze zapowiadającej się gry planowana jest na kwiecień 2005 roku.



Z krótką wizytą u psychopaty



S.W.A.T. 4

Taktyczny shooter

- Irrational games / Vivendi
- www.swat4.com

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- Premiera: kwiecień 2005
- Gra dla: PC

Połączenie realizmu z przyjazną obsługą to sprawdzony sposób na dobrą grę. **Zostań gliną!**

Zamknąć bramy! Naciągać balisty i gotować smołę! Wróg pod murami! Ogłaszam stan oblężenia!

– „A ciebie powiesimy!" – „Ale za co?"
– „Jak to za co? Oczywiście za szyję!"

Trójwymiarowe środowisko gry pozwoli nacieszyć się widokiem budowanej warowni

STRONGHOLD 2

Średniowiecze. Jest w tym okresie historycznym coś, co przyciąga. Cztery lata temu wszyscy komputerowi maniacy średniowiecza mieli okazję sprawdzić swoje strategiczne umiejętności w grze STRONGHOLD, stanowiącej idealne połączenie RTS'a z symulacją zarządzania zamkiem. Dzięki niej mogliśmy wybudować własną warownię, decydując o taktycznym rozplanowaniu odpowiednich konstrukcji obronnych, takich jak mury o stosownej wysokości, blanki, bramy czy wieże, jednocześnie dbając o załogę całego zamku, jak i jego zaplecze ekonomiczno-gospodarcze. Najlepszym sprawdzianem naszych budowlanych umiejętności okazywało się pierwsze oblężenie. Bo kiedy wróg przedarł się przez mury, talent stratega mógł okazać się niewystarczający. Gra była trudna, stanowiła nie lada wyzwanie, ale ofiarowała w zamian potężną dawkę wrażeń i niemałą satysfakcję z każdego, odniesionego w pocie czoła zwycięstwa.

Za sprawą wytężonej pracy specjalistów z FireFly Studios już niebawem (oby!) będziemy mogli cieszyć się kontynuacją STRONGHOLDA, która – zgodnie z zapowiedziami twórców – wzbogaci rozgrywkę o całkowicie nowe możliwości i elementy. Zacznijmy od tego, że zobaczymy zupełnie nowy, doskonalszy engine 3D, znacznie poprawiający jakość trójwymiarowej grafiki pod względem detali, jak również animację obiektów. To olbrzymi krok naprzód w porównaniu do dwuwymiarowej grafiki izometrycznej protoplasty. Wszystkie te potężne, zwaliste fortyfikacje (których ma być o 60% więcej) wyglądają teraz naprawdę monumentalnie i przekonująco. Dzięki możliwości swobodnego operowania kamerą można je będzie obejrzeć z dowolnego kąta, by uzyskać najlepszy wgląd w sytuację rozgrywającą się na ekranie. Będzie można oglądać również wnętrza budowli, dzięki czemu obejrzymy na przykład walkę toczącą się wewnątrz wież, na wąskich, spiralnych schodach, zapewniających obrońcom taktyczne wykorzystanie ograniczonej przestrzeni przeciwko przeważającej liczbie najeźdźców. Co ciekawe, takie schody budowano wtedy o skręcie zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aby zapewnić praworęcznym obrońcom lepszą manewrowość orężem niż wspinającym się do góry napastnikom. Niestety, nie ujrzymy efektów cyklu dnia i nocy ani zmian pór roku. Zamiast tego twórcy zdecydowali się ożywić obraz przez animację wielu drobnych elementów, takich jak kołyszące się na wietrze drzewa czy świetlne refleksy na falującej wodzie, jak również sokoły szybujące po niebie czy przemykające ukradkiem szczury. Dbałość o detale podkreśla możliwość przyozdobienia murów zamku własnymi flagami i herbami czy nawet nabitymi na piki głowami wrogów, by odstraszały potencjalnych najeźdźców. Pracowicie zabiegani poddani, z których każdy obdarzony został wieloma animacjami, zależnymi od aktualnie wykonywanych czynności, sprawiają, że nasz zamek naprawdę tętni życiem.

W obrębie murów będzie można postawić wiele różnorodnych warsztatów rzemieślniczych, pozwalających ulepszać broń i pancerze dla własnych wojsk, tworząc różne jakościowo jednostki. Warto zauważyć, iż liczba rycerzy jest ograniczona wysokością cechy honoru, o który warto się będzie z tego względu zatroszczyć. Gra w ogóle kładzie nacisk na odzwierciedlenie codziennego życia średniowiecznego pana na zamku. Czasami trzeba będzie wydać sutą ucztę, innym razem poświęcić nieco czasu szanownej małżonce. Problemem nagle mogą stać się najzwyklejsze śmieci i nieczystości, które w średniowieczu najczęściej wywalano po prostu na ulicę. Stosy gnijących odpadów ściągają szczury, których płodne potomstwo może stać się przyczyną kolejnej zarazy.

W STRONGHOLD 2 nie tylko będziemy bronić własnego zamku, ale również najeżdżać sąsiadów, by oblegać ich warownie. Takie podboje zapewnią nie tylko ekspansję własnych ziem, ale i więcej punktów honoru, które pozwolą kontrolować liczniejsze armie. Niestety, na to wszystko trzeba będzie jeszcze trochę poczekać, bowiem gra prawdopodobnie ukaże się dopiero w połowie roku. Akurat, by zdążyć zwiedzić Malbork i przygotować plany własnej supertwierdzy!

Z lotu ptaka łatwiej zapanować nad rozbieganymi żołdakami. Nie jest ich tak mało...

Taka jakby odwrotność hasła „Niech się mury pną do góry", czyż nie? :)

Stronghold 2

RTS/Symulacja

- **Global Star**
- www.fireflyworlds.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** lato 2005
- **Gra dla:** PC

Kontynuacja hitu z 2001 roku, **rewelacyjne połączenie RTS z symulacją zarządzania średniowiecznym zamkiem**

Tekst: Rafał „Hunter" Gałecki

COLD FEAR

Tom Clancy nie pisze scenariuszy „swoich" gier komputerowych. Zbyt wiele czasu zajmuje mu doglądanie interesów, negocjowanie kolejnych umów w Hollywood i rozdawanie tysięcy autografów. Łebski autor ma jednak grupę wyrobników, od której co kwartał otrzymuje doskonałe, elektryzujące teksty. To dzięki nim sukces odniosła seria RAINBOW SIX i dzięki nim gracze poznali przygody Sama Fishera z gry SPLINTER CELL.

Marek postanowił przerobić małą czerwoną plamkę na klacie wroga na plamę znacznie większą...

Dwa lata temu jednemu z pisarzy pracujących dla Clancy'ego przyszedł do głowy niecodzienny pomysł. Gość opisał Toma Hansena, pracownika Straży Przybrzeżnej USA, który odnalazł na środku oceanu nieco zardzewiały okręt „Eastern Spirit" (ktoś rozrywkowy przetłumaczyłby to jako „Samogon", ale autorom chodziło zapewne o „Duszę Wschodu"). Według udostępnionych przez CIA danych satelitarnych łajba była potężnym tankowcem, należała do mafii i dryfowała ku tajemniczej plamie ropy unoszącej się na powierzchni oceanu. Coś więc było nie tak... Hansen nie miał czasu na rozmyślanie. Zapakował się w sztormiak, po czym wdrapał na pokład okrętu. Nie wiedział, że w tym momencie zaczyna się najgorsza noc w jego życiu.

Zmyślny armator wybudował na pokładzie hutę, bo sam był ze Śląska...

Clancy miał wątpliwości co do powyższego scenariusza. Od dziecka preferował klasyczne opowieści szpiegowskie, natomiast teksty z pogranicza science-fiction budziły w nim niesmak. Dlatego też odesłał COLD FEAR do zarządu firmy Ubisoft, skąd tekst pofrunął do siedziby DarkWorks. Autorzy ostatniej odsłony ALONE IN THE DARK błyskawicznie rozpoczęli prace nad programem.

COLD FEAR będzie horrorem TPP oferującym szybką akcję z elementami taktyki, nowoczesny sprzęt (z niewielką ilością amunicji) oraz marynarzy, najemników i potężne zombiaki jako przeciwników. Te ostatnie, uzbrojone w rewolucyjną Sztuczną Inteligencję, będą diabelnie niebezpiecznymi rywalami. Nieraz zdołają zaskoczyć gracza, łamiąc przy okazji wszelkie znane nam prawa fizyki.

Wielki wpływ na klimat gry będzie miał sztorm, który rozszaleje się wokół statku. Rozhuśtany, stary tankowiec uniemożliwi dłuższe spacery, raz po raz rzucając graczem o burty. Poruszające się z łoskotem skrzynie, bujające się haki i trzeszczące liny, wreszcie fale zalewające pokład czy mostek sprawią, że człowiek na własnej skórze poczuje moc oceanu. Cóż, każdy marynarz ci powie, że wolałby spędzić miodowy miesiąc w Silent Hill niż przesiedzieć jedną noc marznąc na pokładzie targanego sztormem statku...

Na tym statku powiedzenie „stopy wody pod kilem" nabiera killerskiego znaczenia

Zombiaki pomalowały korytarz na czerwono, by przestraszyć głównego bohatera

Cold Fear

Horror

- DarkWorks
- www.coldfeargame.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** marzec 2005
- **Gra dla:** PC

Pecetom zawsze brakowało dobrych horrorów. COLD FEAR, podobnie jak zapowiadany kilka miesięcy temu FEAR, zamierza zmienić tę przerażającą sytuację

tekst: Michał „Latający Holender" Zacharzewski

SWASHBUCKLERS: LEGACY OF DRAKE

Wiatr ponownie dmie w żagle, wkrótce pora podnieść kotwicę!



Doświadczenie!

Ludzie pracujący przy SHASHBUCKLERS mają już duże doświadczenie w temacie gier marynistycznych. Spod igły Akkela wyszły przecież takie przeboje jak AGE OF SAIL II, THE PRIVATEER'S BOUNTY, PIRATES OF THE CARIBBEAN, SEA DOGS. A w drodze są już kolejne tytuły dla fanów morskich wojaży! Na rok 2005 producent zaplanował AGE OF PIRATES, CAPTAIN BLOOD i bardziej współczesne PT BOATS. Piękne perspektywy!

Gry traktujące o życiu na morzu stanowią dość niszowy segment rynku, niemniej cieszą się sporą popularnością wśród graczy tęskniących za wielką przygodą. Wystarczy wspomnieć bardzo udanych PIRATÓW Z KARAIBÓW czy nową wersję SID MEIER'S PIRATES.

SWASHBUCKLERS firmy Akella to gra z gatunku action-adventure. Jej akcja rozpoczyna się w roku 1812, kiedy między młodymi Stanami Zjednoczonymi a Wielką Brytanią rozgorzał ostry konflikt. Jako kapitan Abraham „Nightingale" Grey będziesz walczył na morzu i lądzie po stronie US. W pogoni za sławą i pieniędzmi zwiedzisz też kawał Karaibów. Podobnie jak we wspomnianych PIRATES OF THE CARIBBEAN, duży nacisk położono na eksplorację wysepek, plądrowanie wiosek, walkę z bandytami, szpiegowanie oddziałów nieprzyjaciela czy akcje sabotażowe. Celem całego zamieszania jest położenie łapy na legendarnym skarbie Francisa Drake'a, a chętnych do tego jest wielu...



W trakcie zabawy poślesz na dno niejeden okręt nieprzyjaciela...

Asem w rękawie autorów gry mają być wspaniałe morskie batalie. **Dynamiczne, ociekające brutalnością, zrealizowane z filmowym rozmachem i dramaturgią starcia powinny na długo pozostać w pamięci gracza.** Dodaj do tego charyzmatycznych bohaterów, nutę czarnego humoru oraz wciągający scenariusz... Może być ciekawie, szczególnie jeśli autorom uda się sprawić, by gracz mocno identyfikował się ze swoim bohaterem.

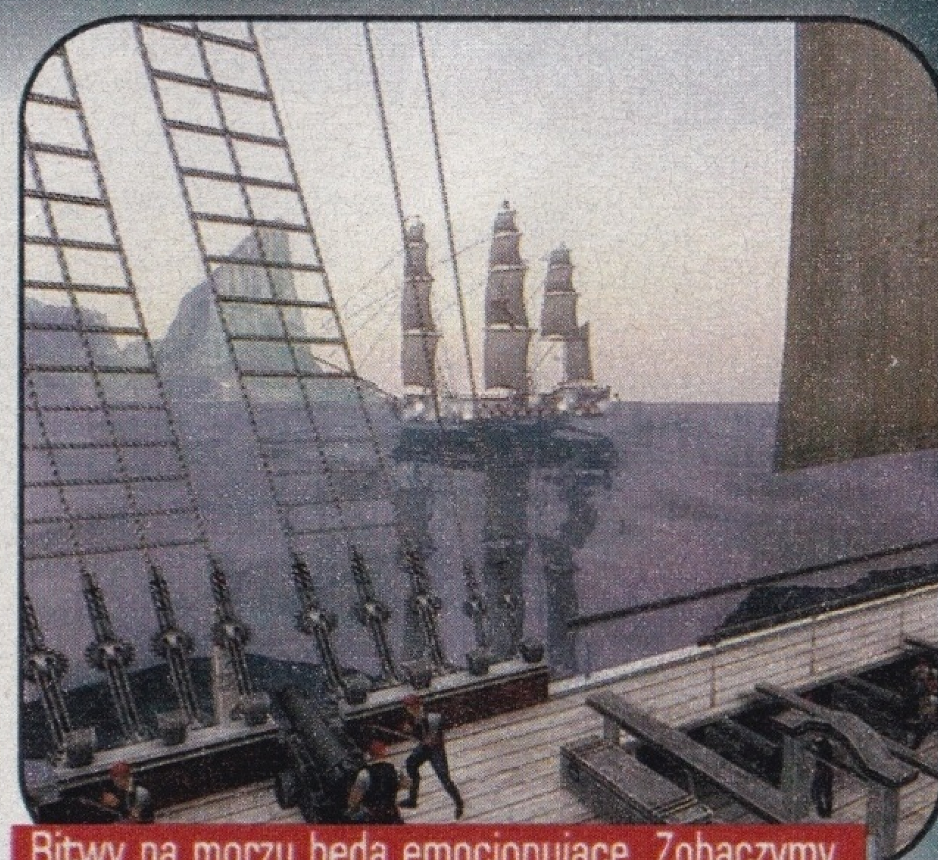
Nie zabraknie naturalnie szczypty strategii, rasowania swojego okrętu, instalowania nowoczesnych dział i innych ówczesnych zdobyczy techniki. Nowe zabawki będziemy kompletować również dla bohatera – będą szable, pistolety, strzelby itp. Z pewnością oręż przyda się w starciach ze złodziejami chcącymi zagarnąć nasz skarb :) **Trochę szkoda, że nie słychać nic o wątku ekonomicznym oraz o możliwości kupowania nowych okrętów i formowaniu własnej floty.** Motyw z handlem i kontrabandą bardzo urozmaica tego typu gry. Miejmy nadzieję, że jednak się doczekamy.

Akcja przedstawiona zostanie z perspektywy trzeciej osoby, przy czym inteligentna kamera zadba o jak najatrakcyjniejsze przedstawienie kluczowych momentów scenariusza – wszystko w imię dramaturgii. Nagrodą za postępy w grze będą liczne scenki zrealizowane w oparciu o engine gry. Wspomniany silnik graficzny to RenderWare w wersji 3.6. Nie wiem, czy to ważne, ale przeczytałem to na oficjalnej stronie gry :)

Niektórych graczy rozczaruje informacja, że tryb Multiplayer nie jest brany pod uwagę. Jeśli jednak autorzy zadbają o naprawdę wciągający tryb dla pojedynczego gracza, nie powinniśmy mieć pretensji o brak Multi.

Przygodzie towarzyszy muzyka zagrana przez orkiestrę symfoniczną, a całość okraszą pieczołowicie dobrane odgłosy przyrody... W końcu to tropikalne Karaiby.

Czy warto czekać? Początkowo miałem raczej ambiwalentny stosunek do tego tytułu, ale kiedy przyjrzałem się zapowiedzi twórców i zerknąłem na developera, poczułem nadciągającą falę optymizmu. W końcu poprzedni przebój Akella, PIRACI Z KARAIBÓW, wyrwał mi parę ładnych dni z życiorysu. SWASHBUCKLERS natomiast zapowiada się jako konsekwentne rozwinięcie pomysłów zawartych we wspomnianym hicie. Jeśli gra zaoferuje przyzwoite sterowanie i będzie wolna od bugów, zapowiada się wspaniała przygoda. Za kwartał z przyjemnością sprawdzę, co wyszło spod igły chłopaków z Akella.



Bitwy na morzu będą emocjonujące. Zobaczymy, jak się sprawdzi ich zręcznościowy charakter



No to jak? Robimy gierkę o piratach, czy może raczej o Dzikim Zachodzie? A gdzie saloon...

Swashbucklers: Legacy of Drake

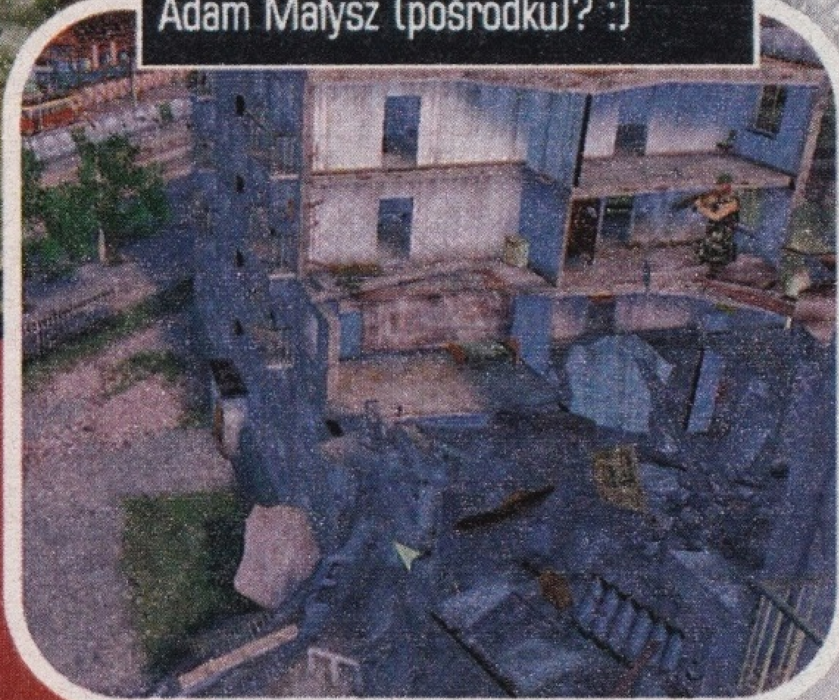
Akcja

- Akella
- www.akella.com/pub-swashen.shtml
- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer
- **Premiera:** marzec 2005
- **Gra dla:** PC, PS2

Zapowiada się ciekawie, szczególnie biorąc pod uwagę doświadczenia producenta w temacie gier morskich...

Tekst: Maciej „Fantazyposh" Waszkiewicz





Hmm, ciekawe co w tej grze robi Adam Małysz (pośrodku)? :)

ALFA ANTITERROR

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Gdy ściągnąłem z Sieci najnowsze szoty z ALFA ANTITERROR i podesłałem je clickowemu grafikowi, usłyszałem głośny rechot. Okazało się, że kolega layouter znalazł na jednym z obrazków komandosa mającego dobre cztery metry wzrostu. Facet kucał przy zniszczonym domu, lecz mimo to sięgał głową sufitu. Gdyby wstał, przebiłby się aż na drugie piętro i przywitał z sąsiadką.

Niedoróbka? Niezupełnie. ALFA ANTITERROR to strategia turowa, w której grafika schodzi na drugi, a nawet trzeci plan. Znaczenie mają za to rozmaite przeliczniki, parametry, krzywe balistyczne i dane techniczne analizowane w czasie zabawy przez komputer. Od gracza wymaga się taktycznego myślenia, koordynowania działań oddziału oraz podejmowania decyzji, które przyniosą zwycięstwo. Całość przypomina COMBAT MISSION, i to nie tylko za sprawą uproszczonej, trójwymiarowej grafiki. **Otóż rozkazy wykonywane są w czasie rzeczywistym, w 20-sekundowych turach, co ułatwia planowanie, a jednocześnie wprowadza do rozgrywki niemały element ryzyka.**

Akcja programu rozpoczyna się w 1983 roku. Główny bohater zostaje zwerbowany przez KGB i dostaje się do elitarnych oddziałów antyterrorystycznych. Odbywa krótkie szkolenie, a potem wyjeżdża do Afganistanu, gdzie jego oddział zdobywa pierwsze medale. Po upadku ZSRR (niech spoczywa w pokoju!) grupa Alfa walczy z mafią oraz dwukrotnie wyjeżdża na wojnę w Czeczenii. Bierze też udział w walkach z terrorystami z Dagestanu, a na końcu wraz z siłami międzynarodowymi najeżdża Afganistan. Starcia toczą się w ośnieżonych górach i na rozległych, często zalesionych równinach, w dzień i w nocy, latem, wiosną, jesienią, zimą. Bohaterowie „zwiedzają" Grozny oraz podziwiają posągi Buddy, których nie udało się zniszczyć talibom. Bez przerwy też strzelają do terrorystów, niepodległościowców i buntowników, ratują jeńców i odbijają samoloty. Robią takie rzeczy, że chłopaki z 18L wymiękają.

Autorzy obiecują prawdziwe bronie, zmieniające się morale postaci, rosnące doświadczenie żołnierzy i... znaczne zindywidualizowanie ich charakterów. Oznacza to, że niektóre decyzje członkowie oddziału podejmą sami, np. pod wpływem paniki bądź hurraoptymistycznej oceny sytuacji. Ciekawa rzecz! **Jedno mnie tylko zastanawia: czy ALFA ANTITERROR to rosyjska propaganda polityczna (Czeczeni zadeklarowanymi terrorystami), czy jedynie niewinna gra komputerowa?** Z utęsknieniem czekamy na grę o bohaterskich carskich generałach rozprawiających się z polskimi bandytami z Powstania Styczniowego!



Panowie ostrzeliwują tramwaj, tramwaj odpłaca im tym samym. Massakkra!



Sielski, letni widoczek z palmą na plaży. A gdzie morze? Uciekło przed terrorystami!

Alfa Antiterror

Gra taktyczna

- MiST Land South
- www.mistgames.ru

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** wiosna 2005
- **Gra dla:** PC

Turowa strategia autorów PARADISE CRACKED. Tym razem gracz dołącza do rosyjskich wojsk i katuje Czeczeńców oraz okupuje Dagestan i Afganistan

Magia pod kontrolą cz.5

Magia pod kontrolą cz.5

Z poprzedniego odcinka dowiedziałeś się, jak przebiega sankcjonowany turniej Magic: The Gathering. Nie zabrakło tam również informacji o tym, jakie są rodzaje turniejów najlepszej karcianki na świecie, oraz gdzie zakopaliśmy kilogramową sztabkę złota. Tak a propos złota, to lepiej przejdę już do rzeczy, zanim i mnie ktoś „złota" za niepowtarzalny sposób pisania wstępów.

Wiesz już, że turnieje Magic: The Gathering dzielimy na dwa podstawowe rodzaje, z czego Limited rządzi, a Constructed - dla odmiany - też rządzi. Dzisiaj, trochę więcej o opcji numer 1:
Wiesz już, że turnieje Limited polegają na tym, że na miejscu otrzymujesz od organizatora określoną pulę kart w fabrycznych opakowaniach i to z nich właśnie, musisz stworzyć swoją talię. Do plusów takich turniejów należy zaliczyć fakt, że są ciekawsze, bo nigdy nie wiesz, co cię czeka. Jednak pozbawiają cię one przyjemności testowania talii przez wiele tygodni, którą daje Constructed. Turnieje Limited są też droższe, ale pamiętaj że „wylosowane" karty zabierasz na ogół ze sobą do domu, więc jest to rozsądna alternatywa dla zakupu opakowań z kartami w sklepie. Pamiętaj też, że na turnieju Limited, karty od organizatora otrzymują wszyscy gracze, co daje ogromne pole do popisu tym, którzy lubią się wymieniać (oczywiście dopiero po turnieju). A teraz krótka wycieczka po oficjalnych formatach Limited:

Sealed Deck
Otrzymasz 1 starter i 2 boostery (na turniejach przedpremierowych „małych edycji" będą to aż 3 boostery). Na sygnał sędziego, należy otworzyć wszystkie opakowania i, jeśli organizator tego wymaga, spisać wszystkie karty. Następnie, będziesz z nich musiał stworzyć talię, którą będziesz grał w całym turnieju. W formacie Sealed Deck są rozgrywane na przykład turnieje przedpremierowe, nazywane też Prerelease. Najbliższa okazja, by spróbować swoich sił, to Prerelease nowej edycji MtG - Betrayers of Kamigawa. Te turnieje, odbędą się w całej Polsce w dwa kolejne weekendy: 22-23 oraz 29-30 stycznia. Dokładne informacje o turniejach w twoim mieście znajdziesz na www.isa.pl/magic. Z tej właśnie edycji, pochodzą przepiękne grafiki, ilustrujące ten artykuł.

Drugi rodzaj Limited o którym pisałem w poprzednim artykule, to drafty, czyli takie turnieje, gdzie gracze zasiadają przy ośmioosobowych stolikach, a każdy z nich otrzymuje 3 zestawy dodatkowe. Wybór kart dokonuje się tu w interakcji z innymi graczami. Wyróżniamy dwa rodzaje draftów: Booster Draft i Rochester Draft.



Booster Draft:
Na znak sędziego, każdy z graczy otwiera pierwszy z 3 boosterów, które otrzymał i wybiera jedną kartę, po czym odkłada ją na bok (zakrytą), a pozostałe 14 kart przekazuje graczowi po swojej lewej stronie (siłą rzeczy otrzymując 14 kart od graczy z prawej). Pozostałą część przebiegu takiego draftu można określić zbiorczym „i tak dalej", z tym zastrzeżeniem, że karty z drugiego boostera, posyłasz w prawą stronę, a z trzeciego - znowu w lewo. Po dokonaniu 45-ciu trudnych wyborów (no dobrze, wybór ostatniej karty z boostera nie jest wielkim wysiłkiem intelektualnym), stajesz się posiadaczem 45-ciu kart. Z tej właśnie puli musisz stworzyć swoją talię, dokładając do niej odpowiednią ilość lądów. 45 kart, to oczywiście mniej niż w Sealed Deck, ale zauważ że o ile karty są tam całkowicie losowe, o tyle tutaj masz dokładnie to, na co sobie zasłużyłeś podejmując lepsze lub gorsze decyzje w czasie draftowania.

Rochester Draft
Na takim turnieju, jeden z ośmiu graczy przy stoliku (gracz numer 1) otwiera 1 booster i rozkłada jego zawartość na stole tak, aby wszyscy widzieli każdą z 15 kart. Najpierw tenże gracz wybiera 1 kartę, potem gracz numer 2, i tak dalej. Kiedy kolejka dojdzie do gracza numer 8, wybiera on aż 2 karty, następnie kolejka się cofa, a gracze wybierają znowu po 1 karcie. Kolejka kończy się na graczu numer 2, po czym ten właśnie gracz otwiera kolejny booster i ... No dobrze, na Rochestera przyjdzie czas,

gdy będziesz brał udział w poważniejszych turniejach, na razie chyba możemy go sobie darować.

Niezależnie od tego w jakim rodzaju turnieju Limited bierzesz udział, zdobyłeś właśnie pewną pulę kart - teraz musisz tylko złożyć z nich swoja Morderczą Talię Śmierci From Hell Albo Coś W Tym Stylu.

Tworzenie talii w środowisku Limited, wymaga trochę podstawowej wiedzy. Po pierwsze, chcesz aby obsługa twojego dzieła była fajna i dawała maksimum przyjemności. Po drugie, chcesz by talia była jak najbardziej efektywna pod kątem gry turniejowej.



Zacznijmy od pierwszego punktu - co zrobić, żeby było fajnie?

Przede wszystkim, na początku wcale nie musisz od razu ciagle wygrywać. Niezależnie od wyniku turnieju masz przed sobą kilka rund fajnej zabawy. Jeśli jest ona tym, na czym naprawdę Ci zależy, wystarczy wiedzieć że:

- Niezależnie od rodzaju turnieju limited, złożona przez ciebie talia musi mieć przynajmniej 40 kart. Pozostałe karty stanowią twoją talię poboczną czyli tzw. sideboard. Po pierwszym pojedynku z danym przeciwnikiem, możesz wymienić dowolną ilość kart pomiędzy talią główną, a poboczną.
- Będziesz grał kilka rund. W każdej rundzie grasz do dwóch zwycięstw. Przed pierwszym pojedynkiem w każdej rundzie, talia musi wrócić do pierwotnego kształtu. Przed drugim i trzecim, możesz się „sideboardować"
- Lądy powinny stanowić prawie połowę z twoich kart. Jeśli w kolejnych grach nie będą dochodzić ci lądy, stracisz większość przyjemności z gry.
- Do talii należy włożyć sporo stworów. Pamiętaj, że w limited, liczy się przede wszystkim rozmiar.

Koniec kursu podstawowego. Dziękuję za uwagę.

A oto kurs dla zaawansowanych, czyli co zrobić, żeby było fajnie i przy okazji efektywnie:

- Talia musi mieć co najmniej 40 kart, ale także nie powinna mieć ich więcej. Zwiększając ilość kart w talii, zwiększasz szansę dojścia niepotrzebnej karty, oraz prawdopodobieństwo że zabraknie na ręce potrzebnego lądu.
- Cztery lub pięć kolorów w talii to spora szansa, że nie dojdzie taki ląd jak trzeba. Z kolei rzadko się zdarza, że twoje karty będą na tyle dobre, by z nich zmontować talię w tylko jednym kolorze. Ogólna zasada jest taka, że lepiej zdecydować się na dodatkowy kolor niż na mało potrzebne karty. 2-3 kolory to zwykle ideał.
- Najlepiej umieścić w talii 16-17 lądów, ale nie trzymaj się tej zasady na siłę. Liczba lądów powinna być tym większa, im więcej używasz kart o wysokim koszcie (chodzi oczywiście o mana, a nie o money...)
- Oprócz lądów umieszczaj w talii przede wszystkim stwory - szczególnie te nieblokowalne, zadające bezpośrednie obrażenia i latające, są w limited na wagę złota. Przeciwnik będzie musiał użyć kart niszczących stwory, żeby się ich pozbyć.

Betrayers of kamigawa

- Nie zawadzi też dodać kilka kart, które chronią ciebie / twoje stwory, oraz kart zapewniających dociąganie innych kart.

Jeśli zacząłeś odczuwać zainteresowanie grą limited, mam dobrą wiadomość - pod koniec lutego będziesz miał możliwość przetestowania wszystkich opisanych tu formatów na Fantasy Arena - imprezie, która odbędzie się w ramach Poznań Game Arena. Kiedy czytasz ten artykuł, na stronie **www.isa.pl/magic** są już dostępne dokładne informacje o licznych turniejach MtG, jakie odbędą się w ramach tej imprezy.

Wracając do Betrayers of Kamigawa - będzie to już drugie (po Champions of Kamigawa), spotkanie z magicznym planem, dziwnie przypominającym dawną Japonię. Warstwa fabularna towarzysząca rozwojowi gry Magic: The Gathering była na ogół silnie związana ze światem Dominarii, leżącym w samym sercu Multiversum. To tutaj Urza i Mishra stoczyli między sobą legendarną wojnę. Shiv, Llanowar, Tolaria - te magiczne miejsca są właśnie częścią Dominarii. Jednak Dominaria nie jest jedynym planem Multiversum - gdzieś na jego obrzeżach leży Kamigawa - Świat Dziesięciu Tysięcy Legend. Świat samurajów, honorowych pojedynków i bushido. Jeśli chcecie go lepiej poznać - po prostu dajcie się porwać histori opowiadanej przez trzy rozszerzenia najnowszego bloku Magic: The Gathering.

Właściwie to zastanawiam się czy piąty odcinek tego cyklu to już jubileusz. W każdym razie mam nadzieję że nadążacie za rozwojem wypadków. Jeśli nie - nie zawadzi zajrzeć na **www.isa.pl/magic/click.php** gdzie jest dostępna całość tej wiedzy. Jeśli jakiś temat związany z Magic: The Gathering interesuje cię szczegól-nie - możecie śmiało pisać na **dci@isa.pl** (z „Click" w temacie) - najciekawsze wypowiedzi zostaną nagrodzone.

A w następnym odcinku - turnieje Constructed oraz best wypas ever - Eliminacje Regionalne do Mistrzostw Polski 2005!

Marcel Zaborski



Battle for Britain Wings of Victory

PC

Miłośnicy symulacji, baczność! Na gazetę... patrz! Powstająca właśnie kontynuacja ROWAN'S BATTLE OF BRITAIN zapowiada się lepiej niż bardzo dobrze. Autorzy programu planują szczegółowo odtworzyć przebieg tytułowej bitwy o Anglię. Oczywiście nie zamierzają zachować pozycji każdej krowy, którą zbombardowały dzielne niemieckie chłopaki. Skupiają się głównie na samolotach i ich walkach, nieco odpuszczając sobie wygląd powierzchni ziemi. Szlifują Sztuczną Inteligencję, działania zespołowe wrogich i swoich pilotów, a także fizykę lotu. Wirtualne kokpity juz teraz wyglądają nieźle, zaś eksplozje – dzięki wykorzystaniu dobrodziejstw pakietu DirectX 9.0 – wypadają rewelacyjnie. W programie pojawią się też: system radarowy z początków lat czterdziestych, zmieniająca się pogoda, liczne awarie i problemy z załogą. Wszystko po to, by gracz poczuł się jak jego dziadek w 1940 roku. A dziadek czuł się źle, bo jak każdy szanujący się Polak, przed akcją walnął sobie głębszego. Potem zaś męczył go nieziemski kac...



Codename Panzers: Faza Druga

PC

Kontynuacja kontrowersyjnej (słynne „antypolskie" odprawy), ale bardzo dobrej strategii czasu rzeczywistego. Od swej poprzedniczki różni się jedynie detalami: ładniejszą grafiką, lepszą Sztuczną Inteligencją, większą liczbą broni, bardziej wymagającymi misjami oraz szybszą pracą nawet na wolniejszych komputerach. Gracz tym razem trafia do ciepłych krajów i tam właśnie próbuje zmienić losy II wojny światowej. Walczy po obu stronach konfliktu, steruje zarówno czołgami, jak i samolotami, być może stoczy też walki na morzu. Autorzy chcą uczynić z CODENAME PANZERS najlepszą i największą serię w historii strategii komputerowych. Mają ku temu podstawy... Oryginał sprzedał się dobrze zarówno w Polsce, jak i na zachodzie Europy. Tylko nasi historycy czepiali się gry. Ich przyjaciele po fachu z innych krajów zrozumieli, że mają do czynienia z oryginalnymi odprawami armii niemieckiej z czasów wojny.



Scrathes

PC

Społeczeństwo nam głupieje, nie czyta książek, głosuje na Kloppera, pozwala szerzyć się ciemnocie. I chyba właśnie dlatego argentyński developer Nucleosys przygotowuje mroczną przygodówkę SCRATHES, w której niewiele widać, a szarości wręcz wylewają się z ekranu. Akcja programu toczy się w niewielkiej wiktoriańskiej posiadłości i otaczającym ją upiornym ogrodzie, w którym stoi niewielka kaplica, szklarnia i mała krypta. Poprzedni właściciele posiadłości zwariowali bądź popełnili samobójstwo. Na przestrzeni dwudziestu lat zginęło tu kilkanaście osób i główny bohater ma lekkiego pietra, gdy po raz pierwszy wchodzi do domu. Prowadzone przez niego śledztwo obfituje w zagadki logiczne i dialogi. Całość oferuje dwuwymiarową grafikę, widok FPP i możliwość skokowego poruszania się po lokacjach, niczym w serii ATLANTIS.



Hero's Journey

PC

Bardzo ładna, trójwymiarowa sieciowa gra RPG, niemalże brat bliźniak osławionego WORLD OF WARCRAFT. Gracz wybierze się w podróż przez olbrzymią krainę fantasy, będzie spotykał się z innymi graczami, spiskował i zakładał tajne organizacje, brał udział w burdach, bijatykach, zajazdach i wojnach, a także handlował. Autorzy gry stawiają na rozrywkę. Chcą zmniejszyć liczbę bezproduktywnych gadek i nieomal zmusić gracza do wzięcia udziału w licznych przygodach. A fabuła? Cóż, w chwili obecnej ma znaczenie drugoplanowe. Kraina, która zostanie oddana graczom, zwie się Elanthia. Wiele lat temu zniszczyła ją straszliwa wojna między magami. Rozbitkowie stworzyli Triumwirat i w pocie czoła pracują, by przywrócić świetność okolicy. Nie wszyscy jednak im pomagają. Są ludzie, których dusze dręczą nieco bardziej prozaiczne żądze, są organizacje, których celem jest zniszczenie obowiązującego porządku...



Bloodline

PC



Czeski horror w stylu znanego NOSFERATU, opowiadający o skutkach eksperymentów doktora Browna. Naukowiec został znaleziony w swojej willi, stanowiącej zresztą prywatne laboratorium. Był w opłakanym stanie. Wokół niego leżały ciała pacjentów, porozrywane pociskami, pogryzione, rozszarpane na strzępy. Mózgi z policji doszły do wniosku, że doktorek sam pogryzł tych ludzi i sam ich rozdrapał. Główny bohater gry, prawnik, spotyka się z Brownem w więzieniu. Zostaje przez niego zahipnotyzowany i budzi się na kozetce w jakimś szpitalu. Obok stoi pielęgniarka. Przez chwilę podziwia jej piękne krągłości, lecz później spogląda na twarz. Dziewczyna wygląda, jakby nie żyła od dobrych trzech miesięcy. Horror rozpoczyna się na nowo... Nowoczesne bronie, sporo krwi, szybka akcja, przyzwoita grafika – oto podstawowe cechy tego tytułu. Aż żyć się chce!



UEFA Champions League 2004/2005

PC / PS2 / Xbox / GCN

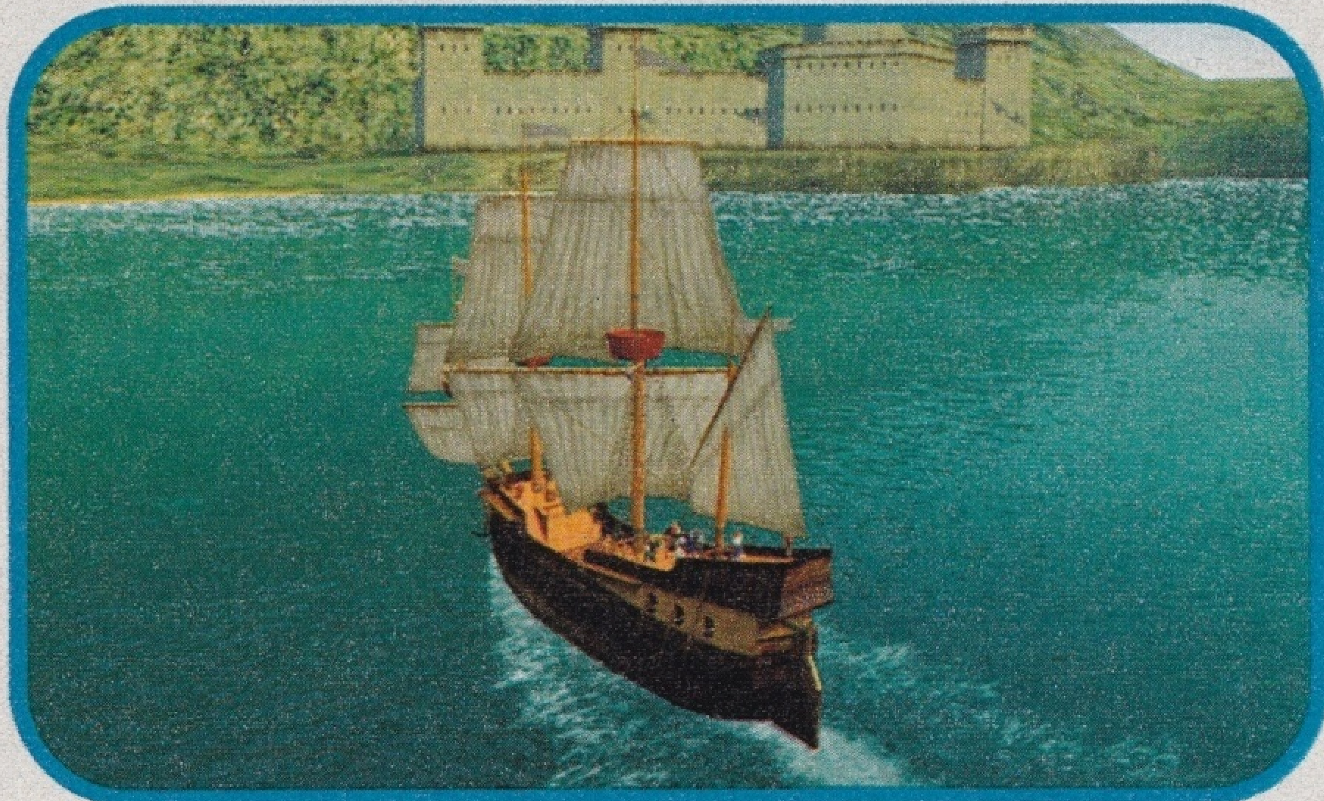


Kolejna odsłona serii FIFA, tym razem poświęcona piłkarskiej Lidze Mistrzów. Z enigmatycznych wypowiedzi prezesów Electronic Arts nie bardzo wynika, czym ów program różnić się będzie od edycji 2005, nie licząc nazwisk oraz wypowiedzi komentatorów. Na pewno poprawiona zostanie grafika, zaś model zabawy stanie się dużo bardziej zręcznościowy. Piłkarze zaczną myśleć na boisku (po raz pierwszy od WORLD CUP 98), będą wychodzić na czystą pozycję, wbiegać w alejkę i kopać łaciatą z większym powerem. Napastnikom nastawią się celowniki, bramkarze przestaną puszczać szmaty, w ogóle będzie pięknie. Wiadomo też, że w finalnej wersji pojawi się 239 drużyn, w tym wszystkie zespoły biorące udział w LM, a także drużyny ekstraklasy Anglii, Francji, Hiszpanii i Niemiec. Brzmi zbyt optymistycznie? Cóż, PES4 in da house i EA musi się naprawdę postarać, by sprzedać jeszcze raz ten sam towar.



Age of Pirates

PC



Kolejna obok SWASHBUCKLERS i CAPTAIN BLOOD gra piracka firmy Akella. Tym razem jest to nieoficjalna kontynuacja SEA DOGS – wyruszysz w podróż, by kraść, łupić i plądrować. Zwiedzisz 16 malowniczych wysp (Jamajka, Hispaniola, Puerto Rico, Tortuga, Dominika, Marie-Galante, Gwadelupa, Martinika, St. Martin, St. Eustatius, Curacao, Barbados, Montserrat, Antigua, Nevis i St. Kitts). Stoczysz pojedynki na morzu i lądzie, a także stworzysz swoją własną historię – autorzy nie przygotowali żadnego scenariusza. Będzie można płynąć w dowolnym kierunku, wykonywać jedynie niektóre questy i łupić kogo się da. W programie pojawią się też cztery tryby Multiplayer: Free for All, Naval Battle, Sink the Convoy i Capture the Fort.



NASCAR SimRacing

PC / PS2 / Xbox



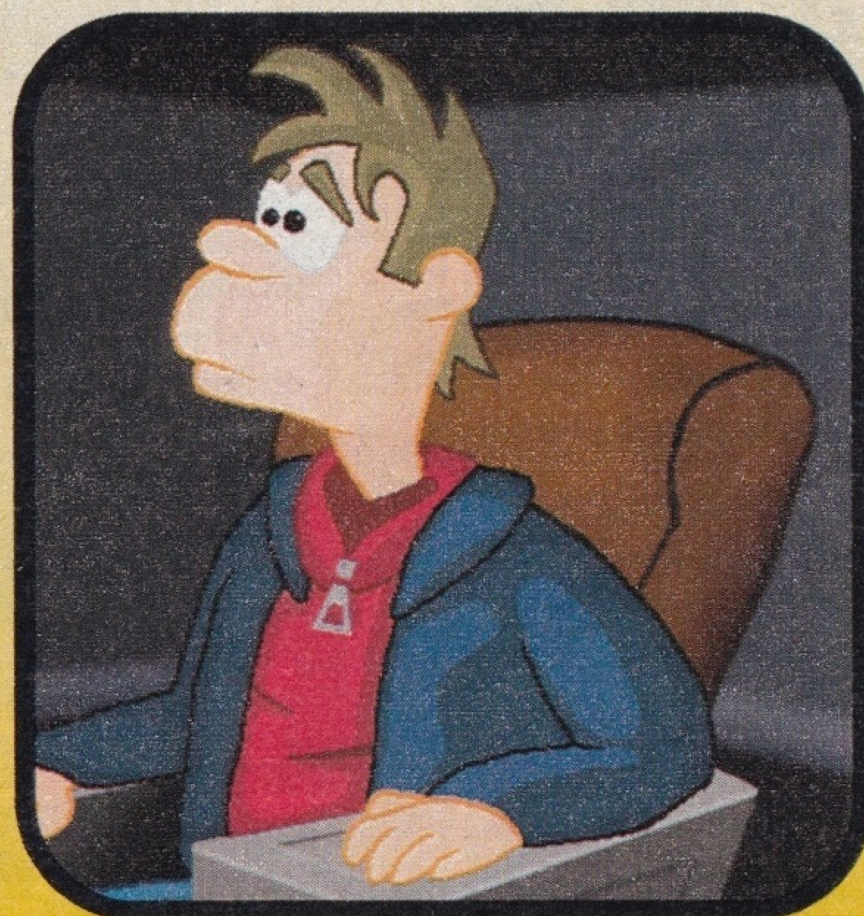
Electronic Arts na dobre zainteresował się NASCAR'em. Od razu też rozpoczął prace nad dwoma oddzielnymi wersjami gry. Pierwsza z nich ukaże się na konsolach i będzie dość złożoną zręcznościówką z ładną grafiką i kompletem licencji. Pecetowy NASCAR SIMRACING stawia natomiast na realizm oraz powalający model jazdy. Fani RICHARD BURNS RALLY będą więc zachwyceni! Największą zaletą gry mają być niezwykle dopracowane tory, pełne drobnych detali, flag, proporców, szykan, świateł, telebimów, billboardów i innych szczegółów. Niesamowicie wygląda chociażby strefa serwisowa, gdzie roi się od techników i masażystów. Wypadki zapierają dech w piersiach, a symulacja zniszczeń jest bliska ideału. W programie dostępny będzie tryb kariery, komplet pojedynczych wyścigów, a także Multiplayer umożliwiający wspólną zabawę aż 42 osobom spiętym kabelkiem bądź połączonym siecią Internet.



Bad Timing

PC

Zwariowana gra przygodowa z fabułą równie mocno zakręconą co olej słonecznikowy w plastikowych butelkach. Rodzice głównego bohatera wyjeżdżają na dwa dni na piknik. Chłopak ma się w tym czasie a) dobrze prowadzić, b) nie organizować żadnych imprez ani zlotów tych dziwnych kolesi w czarnych skórach, c) codziennie dzwonić do babci, d) podlewać kwiatki i wreszcie e) ściąć trawnik. Sęk w tym, że jeszcze tego samego dnia w ów trawnik przykaszania potężny statek międzyplanetarny. To dopiero początek kosmicznej serii niefartownych zdarzeń i głupawych zbiegów okoliczności, jakie czekają na Bretta Brennemana. BAD TIMING oferuje ładną, dwuwymiarową grafikę, tony zabójczych dialogów, klasyczny interfejs point and click i ze 100 zagadek, które nabierają sensu dopiero po ich rozwiązaniu. Zapowiada się ostra jazda na maksa.





Podsłuchaliśmy...

Grubas i karzeł



Hurtownia PLAY wciąż ma doskonałego nosa do licencji. Po megapopularnych, choć słabych samochódwkach MALUCH RACER i POLDEK DRIVER zainwestowała w platformówkę TYTUS, ROMEK I A'TOMEK, a obecnie pracuje nad grą KAJKO I KOKOSZ: SZKOŁA LATANIA. Bohaterowie – parka wojów oraz ich szef Mirmił – wyjeżdżają na Łysą Górę, by nauczyć się sztuki latania. W tym czasie gród zajmują złowrodzy Zbójcerze.

Settlers i setka



Jednak nie wódki, a złociszy. Tyle właśnie kosztować ma piąta odsłona kultowej serii, zatytułowana dość patetycznie SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW. Premiery spodziewamy się już w marcu, a CD Projekt zapowiada pełną lokalizację.

Kinowy Fisher

Sam Fisher już wkrótce pojawi się na ekranach kin. Realizacja filmu SPLINTER CELL wkroczyła obecnie w fazę przedprodukcyjną – producenci wybrali już reżysera oraz kilku aktorów. Za kamerą stanie Peter Berg, twórca „Witajcie w dżungli", a w rolę Sama wcieli się prawdopodobnie Thomas Jane (znany z „Punishera"). Z kolei amerykańska premiera „Alone in the Dark" odbędzie się pod koniec stycznia.

Branża rośnie

Około 10 miliardów dolarów przychodów wygenerują w tym roku gry komputerowe. Dane te obejmują zarówno sprzedaż oprogramowania (pecetowego i konsolowego), jak sprzętu. Dla porównania, przychody z dystrybucji kinowej filmów fabularnych zamkną się w sumie około... 10 miliardów dolarów. Czyżby zatem elektronika miała przerosnąć Hollywood? Wygląda na to, że tak. Dość powiedzieć, że HALO 2 zarobiło w ciągu pierwszych 24 godzin sprzedaży 125 mln dolarów, a przebojowy „Spider-Man 2" w ciągu pierwszego tygodnia projekcji zaledwie 114 mln. Jedyne, co martwi w tym wszystkim, to systematyczny spadek dochodów z branży pecetowej.

Podsłuchaliśmy...

Złomodor wrócił!

Firma Mammoth Toys wprowadziła do sprzedaży specjalne joysticki z wbudowanym chipem emulującym komputer Commodore 64. W pamięci urządzenia znalazło się też 30 starych gier, takich jak WORLD KARATE CHAMPION, CYBERNOID 2, PARANOID, seria PITSTOP czy URIDIUM. Bardzo podobne rozwiązanie przedstawiła kompania Tulip Computers. Czyżby oldschool wracał do łask?

Techlandomania

Twórcy XPAND RALLY pracują w chwili nad dwoma nowymi „igruszkami". LAWMAN to złożony, bardzo poważny shooter FPP osadzony w realiach Dzikiego Zachodu. SPECFORCE z kolei przeniesie gracza do świata znanego już z CHROME. Ten program wszedł właśnie w etap pierwszych testów i powoli szykuje się do inwazji na sklepy. W Sieci pojawiła się też pełna dokumentacja do ChromEd, rozbudowanego edytora pozwalającego modyfikować program gry. Techland szuka też nowych pracowników – więcej informacji na stronie dystrybutora.

Nowy miliarder!

Robert Kramer, właściciel firmy dostarczającej Internet do mieszkań w stanie Iowa, wygrał proces ze „spamiarzami". Sąd nakazał im zapłacenie poszkodowanemu okrągłego miliarda dolarów odszkodowania. Co prawda trudno uwierzyć, by taka suma znalazła się na koncie pana Kramera, ale przynajmniej w teorii gość ów jest nieziemsko bogatym facetem...

Projekt Vivendi?

CD Projekt przejął prawa do dystrybucji HALF-LIFE 2, rozpoczynając tym samym współpracę z firmą Vivendi. Z witryny jej dotychczasowego dystrybutora, Nicolas Games, zniknęły informacje na temat wydania zlokalizowanych wersji MEN OF VALOR i CHRONICLES OF RIDDICK. Czyżby oznaczało to, że i one ukażą się pod flagą CDP? Warszawski dystrybutor nie udziela informacji na ten temat, choć nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, iż prowadzi rozmowy również w sprawie EMPIRE EARTH 2 i SWAT 4.

Projekt Sieć

Firma CD Projekt coraz częściej spogląda na Sieć internetową jako miejsce spotkań graczy. Po pierwsze, pragnie zorganizować ogólnopolski, cykliczny turniej dla posiadaczy FOOTBALL MANAGER 2005 zarejestrowanych na oficjalnej stronie wydawcy. Po drugie, zamierza sprowadzić do kraju karty prepaid do WORLD OF WARCRAFT. Pozwolą one przedłużyć czas zabawy na oficjalnych serwerach Blizzarda o kolejne piękne miesiące.

GTA za darmochę!

Pierwszą i drugą część popularnej serii GRAND THEFT AUTO można już ściągnąć za darmo z Sieci – i to legalnie! Wystarczy zalogować się na stronie producenta, firmy RockStar Games, i kliknąć na odpowiednią ikonkę. Autorzy gry udostępnili też starą zręcznościówkę WILD METAL COUNTY.

PC / PS2 / XBOX

Crashday

Kazik szybował już w swoim samochodzie od dobrych piętnastu minut. Pomysł z dociśnięciem pedału gazu przed potężną rampą coraz mniej mu się podobał, lecz nie pokazywał tego po sobie. Nadal zaciskał ręce na kierownicy i patrzył przez popękaną szybę na przesuwające się na dole drzewa. Wiedział, że za kilka chwil zacznie spadać, a jeśli resory nie wytrzymają zderzenia z ziemią, pojazd zamieni się w szatkownicę. Kazik nie przejmował się tym jednak. Umierał już nie raz... Wszystko dzięki CRASHDAY, nowej grze komputerowej łączącej najciekawsze elementy takich produkcji jak CARMAGEDDON czy TRACKMANIA. Gracz otrzyma w niej bardzo realistyczny model fizyczny oraz możliwość dowolnego dewastowania tak samochodu, jak i otoczenia. Pojawi się kilka trybów rozgrywki (od jazdy na czas po czesanie trików) oraz specjalny edytor, pozwalający na stworzenie własnego skate-car-parku. Ta gra może zerwać czapkę z głowy i złamać kręgosłup!



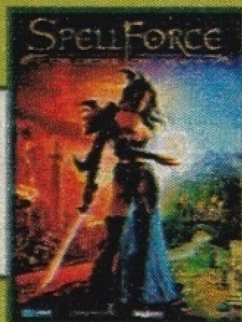
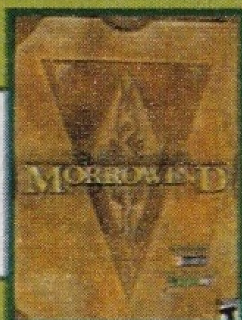
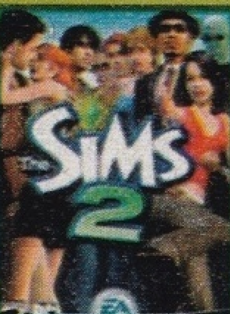
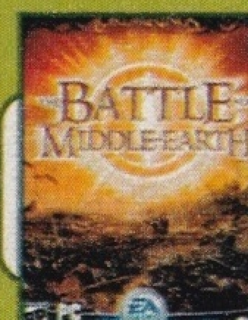
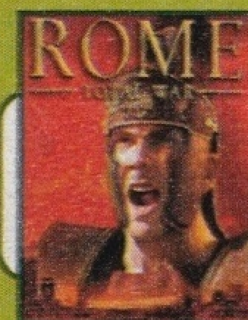
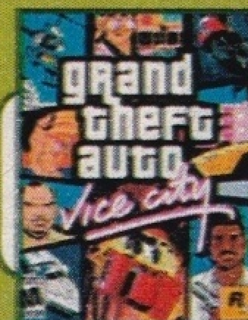
Rainbow Six 4: Lockdown

Nowa odsłona popularnej serii, tym razem nieco bardziej dramatyczna. W maju 2009 roku jeden z członków oddziału RAINBOW SIX dostaje się do niewoli. Jego dwaj najlepsi kumple – za cichym przyzwoleniem zwierzchników – samodzielnie wyruszają do Algierii, by odbić fajtłapę i sprowadzić z powrotem do kraju. W czasie akcji korzystają z oryginalnych broni, latają śmigłowcem i jeżdżą dżipami. Opanowują kolejne budynki, zajmują magazyny i poszczególne ulice, przechwytują jeńców i dzięki ich wiedzy wpadają na ślad porwanego. Innymi słowy, LOCKDOWN zrywa z dotychczasowym kształtem serii, stawiając na fabułę i twardych bohaterów.

Stargate SG1: The Alliance

Firma JoWood, która tak pięknie zepsuła wydanie polskiego GORKY ZERO w krajach niemieckojęzycznych (wprowadzając produkt do sklepów blisko rok po światowej premierze), tym razem sama wzięła się za tworzenie gier. STARGATE SG1: THE ALLIANCE będzie komputerową wersją popularnego serialu telewizyjnego, opowiadającego o oddziale badającym inne

TOP-13 LISTA

Miejsce	Gra	Platformy		Okładka
1	NFS: Underground 2	PC, PS2, Xbox, GCN	209	
2	Diablo 2	PC	008	
3	Spellforce: The Order of Dawn	PC	169	
4	Half-Life 2	PC	223	
5	Morrowind	PC, Xbox	034	
6	The Sims 2	PC	199	
7	FIFA 2005	PC, PS2, Xbox	206	
8	LotR: Battle for Middle-Earth	PC	224	
9	Warcraft III	PC	010	
10	Rome: Total War	PC	204	
11	Rollercoaster Tycoon 3	PC	230	
12	GTA Vice City	PC, PS2	025	
13	Baldur's Gate 2	PC	104	

PC / PS2 / XBOX

W dodatku gra powstaje z myślą o konsolach i jej autorzy jedynie rozważają wypuszczenie programu na pecetach.

PC / XBOX

House of the Dead 3

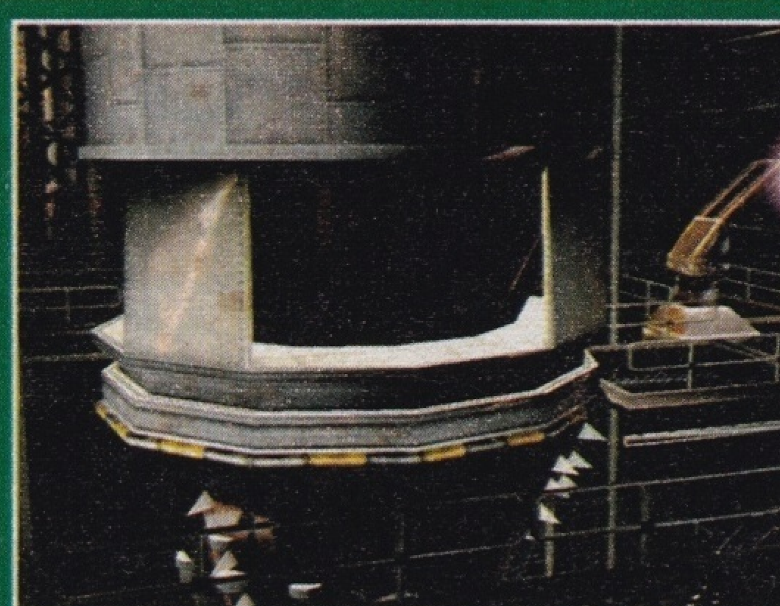


Z Xboxa na peceta przeniesie się trzecia odsłona bezpretensjonalnej strzelanki, w której gracz steruje malutkim celowniczkiem. Nie tylko zresztą celuje, ale i miota pociski w kierunku wszelkiej maści zombiaków, ożywionych umarlaków, zmutowanych profesorków i bossów zajmujących cały ekran. Wydarzenia obserwuje z oczu bohatera, jednak nie może chodzić – postać przemieszcza się sama, gdy gracz wymorduje wszystkie zgromadzone na ekranie paskudy. Ego pecetowców, zmechacone słabymi konwersjami, połachocze spora liczba dodatków, jakie właściciele blaszaków zobaczą na ekranach swoich monitorów. Prócz dodatkowej strzelby oraz ciekawszych przeciwników pojawią się nowe lokacje oraz ukryte bonusy, różne szkice, schowki, odnogi fabuły itp.

PC / XBOX



światy, położone za tytułowymi Gwiezdnymi Wrotami. Program połączy elementy zręcznościowe z przygodowymi i zaskoczy gracza złożonością przedstawionego świata. Zaletą całości ma być dopracowana grafencja, filmowa muzyka oraz udział aktorów znanych z małego ekranu. Autorzy przebąkują też o wciągającej intrydze napisanej przez scenarzystów ze studia MGM, ale robią to bardzo nieśmiało – na oficjalnej stronie produktu znaleźć można jedynie logo i kilka marnych screenów. Pozostaje mieć nadzieję, że Metropolis w ramach rewanżu nie przejmie dystrybucji tej gry na terenie kraju...





Podsłuchaliśmy...

Atak na BitTorrent

Walka z sieciami P2P wkroczyła w kolejną fazę. W połowie grudnia z Sieci zniknęły największe witryny oferujące linki wykorzystywane w sieci BitTorrent. Padła słynna suprnova.org, n4p.com, a także torrentbits.org. Aresztowano też kilkudziesięciu (a przesłuchano kilkuset) użytkowników jednego z zachodnich serwerów pirackich oferujących nowe filmy oraz gry. Z kolei osławiona RIAA pozwała ponad 700 osób ściągających z Sieci nielegalne nagrania MP3. Robi się niebezpiecznie...

Świat Fantasy

Bardzo ciekawy serwis poświęcony fantasy, anime i szeroko rozumianej rozrywce powstał pod adresem www.fantasyworld.pl. Znajdziesz w nim najnowsze wieści z kraju i ze świata, interesujące zdjęcia oraz tapety, oryginalne gry java i online, a nawet mudy!

Skok w bok

A raczej skok do tyłu. Grupka utalentowanych i bardzo jajcarskich grafików przygotowała garść screenów pokazujących, jak dzisiejsze gry wyglądałyby, gdyby technika z lat 80. nie posunęła się do przodu ani o krok. Widzisz ten obrazek? Oto ekstra-super-mega-killer, czyli HALF-LIFE 2!



tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Marek „flc" Janowski

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

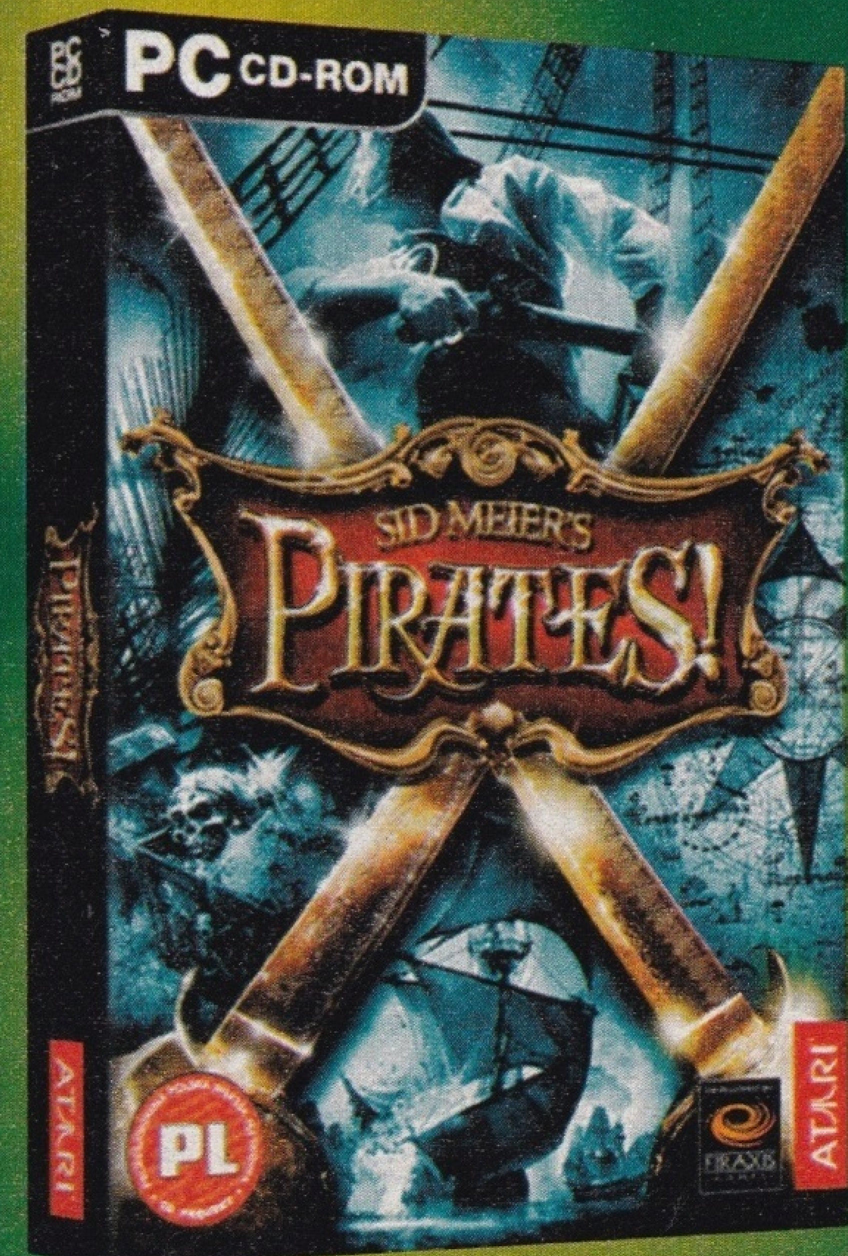
233	Sid Meier's Pirates! – PC, Xbox NEW	236	Chronicles of Riddick – PC, Xbox NEW
203	Colin McRae Rally 2005 – PC, PS2, Xbox	227	Vampire The Masquerade: Bloodlines – PC
213	SW: Battlefront – PC, PS2, Xbox	228	Men of Valor – PC, Xbox
210	Call of Duty: United Offensive – PC, MAC	218	NHL 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN
214	Silent Hill 4 – PC, PS2, Xbox	219	Athens 2004 – PC, PS2
239	Painkiller: Battle Out of Hell – PC NEW	237	Alexander – PC NEW
215	Tony Hawk's Underground 2 – PC, PS2, Xbox, GCN	211	Richard Burns Rally – PC, PS2, Xbox
205	Kohan 2 – PC	229	Sabotain – PC
234	World of Warcraft – PC NEW	220	Knights of Honor – PC
235	Everquest 2 – PC NEW	212	MOH: Pacific Assault – PC
207	Warhammer 40.000: DoW – PC	221	Mortyr 2 – PC
216	Armie Exigo – PC	231	Counter Strike Source – PC
208	Full Spectrum Warrior – PC, Xbox	238	Pro Evolution Soccer 4 – PC, PS2, Xbox NEW
225	NBA 2005 – PC, PS2, Xbox, GCN	222	Kill Switch – PC, PS2, Xbox, GBA
226	Prince of Persia 2 – PC, PS2	232	D-Day – PC

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LPCL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LPCL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. **Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl**

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę Pirates ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



Złoto dla zuchwałych czeka na Karaibach. Czy zdołasz po nie sięgnąć?

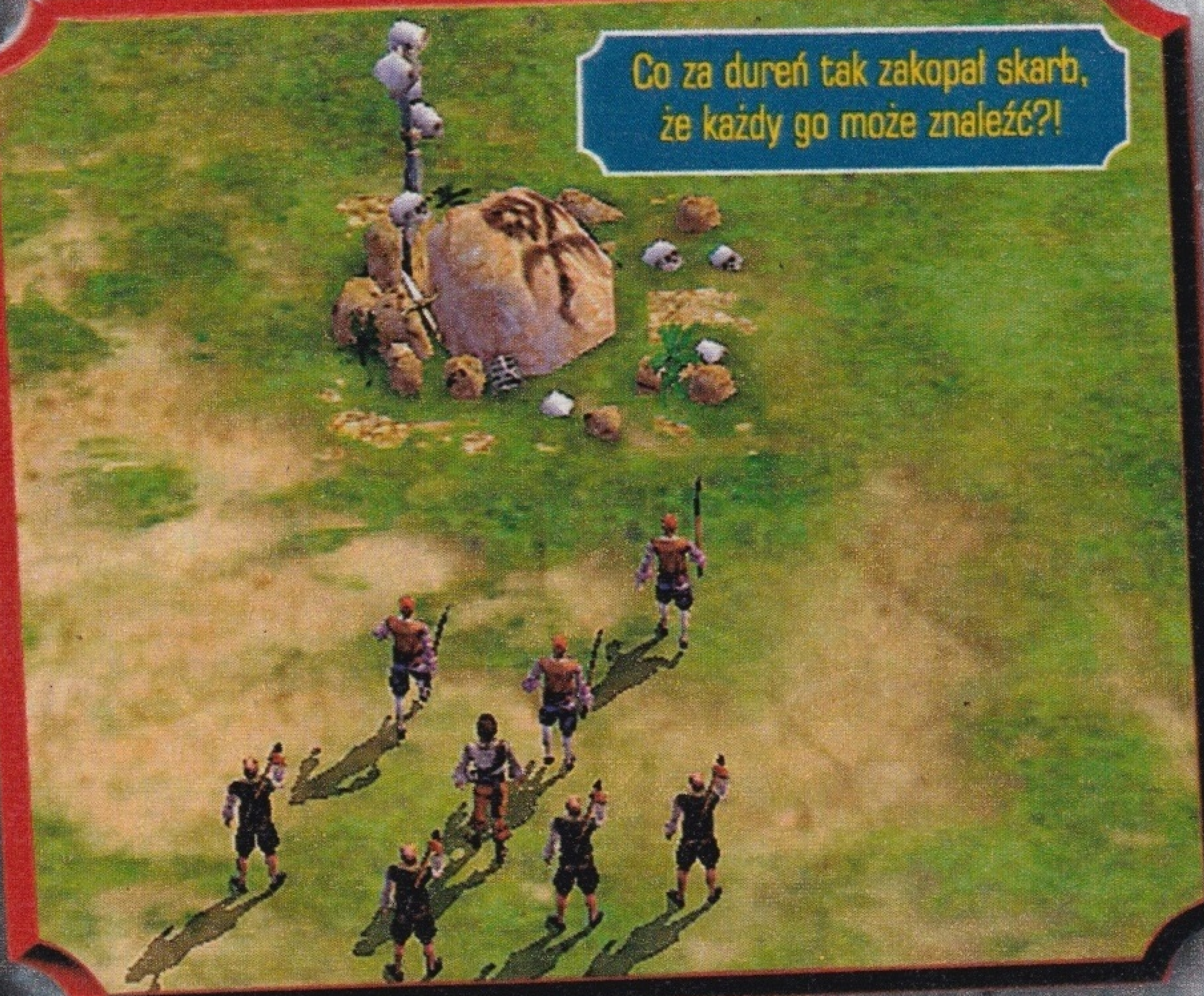
SID MEIER'S PIRATES!

Zostań Mistrzem Handlu

W trakcie gry zauważysz, że gubernatorzy chętnie nagradzają cię za grabież mienia innych imperiów. Takie podejście bierze się stąd, że wiek szesnasty i siedemnasty, oprócz gwałtownej ekspansji najsilniejszych nacji europejskich, charakteryzował się też i tym, że ówcześni uważali, iż światowy handel jest czymś skończonym i raz na zawsze ustalonym. Zatem po pierwsze: nie wolno dopuszczać nowych krajów do podziału bogactwa, a po drugie: te obecne na rynku najlepiej nieco osłabić na swoją korzyść. W rezultacie na morzach zaroiło się od piratów i awanturników, którzy czasem pracowali na zlecenie lub przy cichym poparciu poszczególnych monarchii. Najsłynniejszym żeglarzem epoki był angielski bohater narodowy, sir Francis Drake, który tak dał się we znaki Hiszpanom, że zyskał przydomek El Draque („smok").



Nie będzie chyba przesadnym stwierdzenie, że gdy oryginalna gry PIRATES! ukazała się na ośmiobitowym rynku konsol w roku 1987, większości czytelników CLICKA! albo nie było jeszcze na świecie, albo znajdowali się na etapie smoczka do ssania. Jeśli należysz do tej grupy, niech raduje się serce twoje, bowiem legenda gier, pan Sid Meier, postanowił odkurzyć ten wspaniały klasyk i na nowo zdobyć miłość graczy. Myślę zresztą, że i ci, którzy PIRATÓW pamiętają jak przez mgłę, chętnie do tej gry powrócą. A jest do czego wracać!



Od razu zaznaczę, iż nie będę bawił się w jakieś chirurgiczne porównania między oryginałem a remake'em. Z dwóch powodów. Po pierwsze, gdy PIRACI debiutowali na Commodore 64, ja sam jeszcze z przysłowiową drabiną na jagody chadzałem, więc moja pamięć niespecjalnie jest w stanie przywołać jakieś detale dotyczące gry. A po drugie, oba wydania dzieli tak ogromna przepaść, że bawienie się w tabelki porównawcze nie ma większego sensu. Dość powiedzieć, że ponoć jest to remake wierny swojemu pierwowzorowi. I tyle.

Zemsta jest rozkoszą pirata

Od strony fabularnej program wykorzystuje jeden z najpopularniejszych motywów gier (filmów i książek w zasadzie też), czyli zemstę. Twój bohater miał nieco traumatyczne dzieciństwo – w wieku lat ośmiu byłeś świadkiem pojmania całej rodziny przez złego markiza. Okazuje się, że ów zły jegomość na skutek złośliwości losu stał się wierzycielem twego tatusia – i stąd cała akcja z pochwyceniem w niewolę. Jako jedynemu udało ci się zbiec i wtedy to właśnie poprzysiągłeś oprawcy srogą zemstę. Dziesięć lat później, już jako człek wkraczający w dorosłość, zaciągasz się na statek. Ponieważ jednak kapitan okazał się szelmą, gnębiącym marynarzy, załoga zbuntowała się i to właśnie ciebie obwołała nowym kapitanem. Wichry przywiały cię na Karaiby i tak zaczyna się pełne przygód życie awanturnika-żeglarza.

Choć teoretycznie uwolnienie rodziny z niewoli jest motywem przewodnim fabuły SID MEIER'S PIRATES!, prawdę powiedziawszy nikt nie każe ci przejmować się losem swoich bliskich. Po prostu gra pozwala zająć się czymś zupełnie innym, chociażby gromadzeniem bogactwa, łupieniem wrogich statków, zabawianiem bogatych panienek na wytwornych balach, szukaniem skarbów innych piratów, handlem, odkrywaniem nowych terenów. A ratowanie rodziny możesz zostawić sobie na później. Albo w ogóle sprawę zignorować i do późnej starości parać się piractwem i gromadzeniem cennych trofeów.

Pupilek gubernatorów

Rozpoczynając grę deklarujesz, pod czyją banderą będziesz pływać. Do wyboru są cztery największe potęgi kolonialne wieku siedemnastego, a więc: Anglia, Francja, Holandia oraz Hiszpania. I choć twórcy próbowali w miarę wiernie trzymać się realiów epoki, przynajmniej w jednej kwestii pozwolili sobie na spore przeoczenie. **Otóż jest co najmniej dziwne, że możesz służyć wszystkim krajom równocześnie i z każdej strony przyjmować awanse, a nawet ziemię w uznaniu zasług.** Dopiero gdy naprawdę srodze uweźmiesz się na jakąś nację, po jakimś czasie przestanie ona z tobą handlować, gubernatorzy niespecjalnie będą się palić do rozmów, a na twój widok porty wytaczać będą najcięższe działa. Ja tak zrobiłem na przykład z Hiszpanią i naprawdę dużo czasu upłynęło, zanim w końcu od kupca w jednym porcie usłyszałem zjadliwe hasło: „Z angielskimi psami nie handluję!". Jeśli zatem starannie bę-



Niestety w PIRATACH nie da się uzbierać tak wielkiej armady jak np. w SEA DOGS

Zdobywanie okrętów



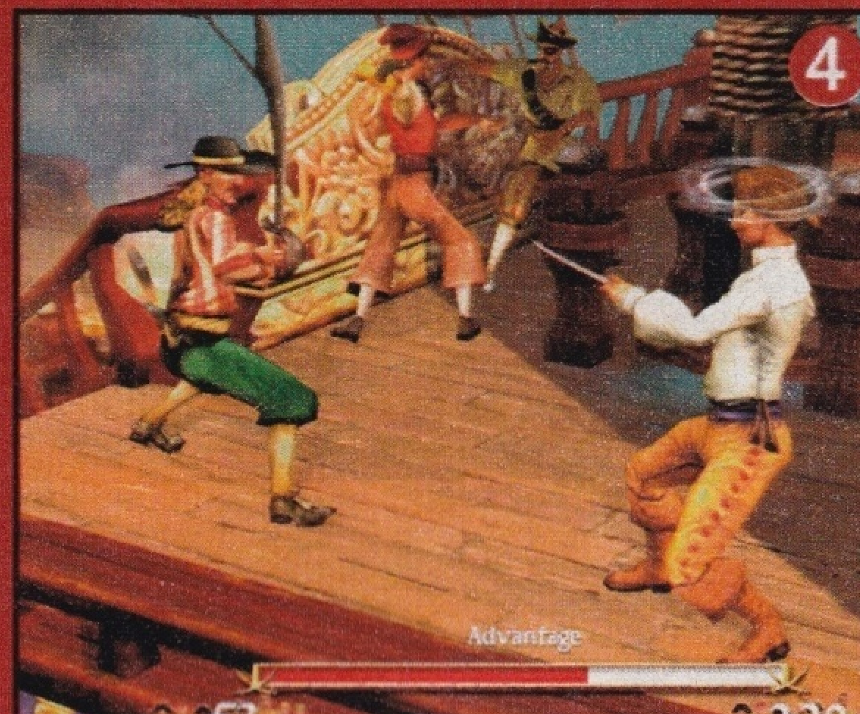
Najpierw trzeba stoczyć bitwę morską, której długość zależy od ciebie



Następnie pora na abordaż



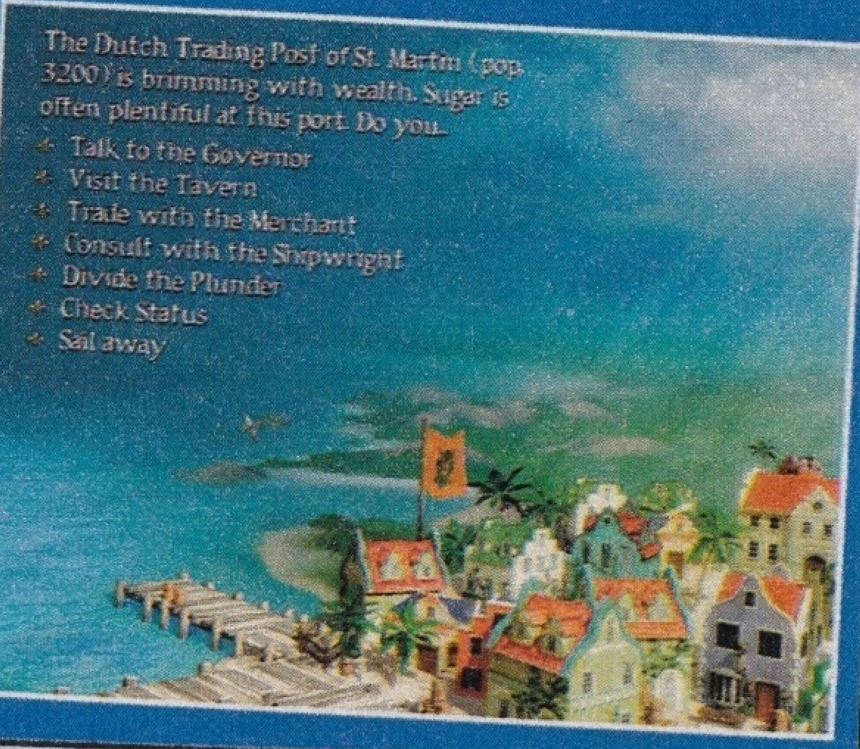
Jeśli przerażona załoga sama od razu nie podda statku...



...to trzeba przejąć nad nim kontrolę poprzez wyeliminowanie kapitana

Rutyna Awanturnicza

Kolejne wizyty w miastach i portach stają się z czasem nieco nudnawe. Za każdym razem odwiedzasz ciągle te same miejsca – siedzibę gubernatora, kupca, cieślę okrętowego, tawernę. Ewentualnie możesz sprawdzić swój status lub podzielić się łupem z resztą ekipy. I to właściwie wszystko. Przy setnych odwiedzinach pewne rzeczy zaczynasz robić wręcz automatycznie. Czy to dobrze? Sam się przekonaj.



dziesz dobierać swe „ofiary", wedle klucza: „raz wy, raz oni, a raz jeszcze inni", dasz radę bardzo długo być przyjacielem wszystkich narodów. Dziwne to wielce, choć dla samego gracza korzystne rozwiązanie. Poza głównymi nacjami, w grze obecni są tubylcy, placówki misjonarskie oraz oczywiście inni piraci, których można skutecznie nakłaniać do atakowania wybranych portów. Tubylcy natomiast lubią na własną rękę napaść na słabiej chronione miasteczka kolonialne.

Ahoj, kapitanie!

Istotą rozgrywki w SID MEIER'S PIRATES! jest rzecz jasna żeglowanie i łupienie wrogich statków. Na mapie, nazwijmy ją, „żeglarskiej" (oprócz niej jest jeszcze mapa ogólna – kartograficzna – oraz bitewna, najmniejsza z dostępnych), zaprezentowanej w pełnym 3D, widać nie tylko charakterystykę terenu, ale przede wszystkim dane dotyczące przepływających obok twojej flotylli okrętów. A więc z daleka widać banderę, krótki opis, a czasem nawet krótkie komentarze w stylu „jesteśmy 3 tygodnie od Port Royale". Jeśli mijający cię okręt wydaje się ciekawym obiektem, wybierz swój okręt flagowy i ruszaj do boju!

W momencie ataku wybranej jednostki, mapa przechodzi z żeglarskiej w bitewną; ta druga jest po prostu powiększonym wycinkiem mapy żeglarskiej. **Co istotne, wszystkie cechy charakterystyczne terenu pozostają bez zmian, co oznacza, że jeśli przyparłeś przeciwnika do lądu, spychając go na mieliznę, tam też będziesz się bił.** Jeśli zaś zaatakowałeś na pełnym gazie, w czasie walki uzyskasz przewagę prędkości. Typów okrętów naliczyłem ponad dwadzieścia – każdy z nich ma inny poziom sterowności, maksymalną prędkość, wielkość, liczbę załogi i dział, wreszcie także ładowność. Okręty można ulepszać podczas wizyt u cieśli w wybranych portach.

W trakcie morskiej bitwy musisz uważać na wiele elementów. Jeśli twoim celem nadrzędnym jest zniszczenie statku wroga, najistotniejszą kwestią jest ustawianie się do niego prawą burtą, skąd wystrzeliwane są pociski. Kule są zresztą różnego rodzaju, na przykład „chain", niszczące żagle i maszty, czy „grape", dziesiątkujące załogę. Im większy statek i liczniejsza załoga, tym większa będzie liczba dział. Walkę możesz prowadzić aż do całkowitego unicestwienia przeciwnika. Po celnych strzałach marynarze i beczki lecą za burtę, w końcu jednostka jest tak osłabiona, że tonie, a wraz z nią pozostali jeszcze przy życiu ludzie.

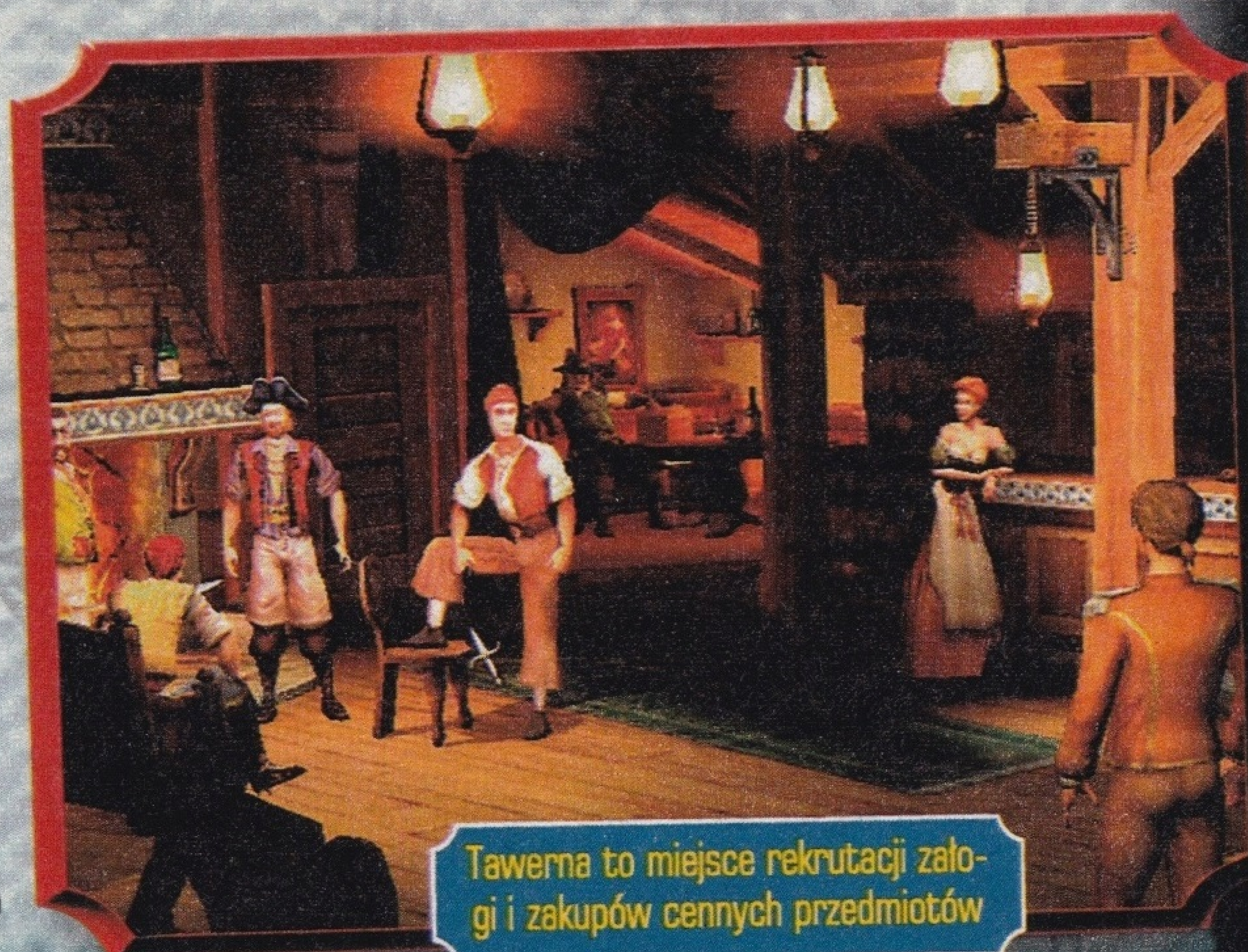
Minusem topienia jednostek jest to, że poza satysfakcją i wzrostem renomy wśród piratów, nic z tego właściwie nie masz – ani złota, ani dóbr. Dlatego o wiele korzystniejszym rozwiązaniem jest abordaż. Dokonujesz go poprzez zbliżenie swojego okrętu do burty, rufy bądź dziobu przeciwnika. Abordaż może się kończyć automatycznym poddaniem statku pod twoją kontrolę wraz z wszelkimi dobrami materialnymi (a czasem nawet załogą chętną do zmiany „barw klubowych"), jednak czasem przyjdzie ci powalczyć z kapitanem. Tutaj będziesz musiał wykazać się umiejętnością fechtunku. Każdy celny cios zadany oponentowi spycha go na lewą stronę statku. Po serii pchnięć kapitan w końcu wylatuje za burtę (czasem pragnąc ugasić płomienie, którymi zajął się jego kubraczek) i statek jest cały twój. Jest też wyjście trzecie – jeśli twoja zła sława jako bezwzględnego łupieżcy dotarła do przestraszonej załogi, zdarza się, że przy samym zbliżeniu się okręt przechodzi w twoje ręce. **Na koniec mała rada: o ile nie zniszczyłeś zbytno przechwyconej jednostki, włącz ją do swojej floty, po czym w najbliższym porcie po prostu sprzedaj – zdobędziesz w ten sposób dodatkowe fundusze.**



Abordaż daje więcej korzyści niż totalna destrukcja

Otwórzcie nam bramy, czekamy!

Pojedynki morskie oraz walka białą bronią to nie jedyne formy działalności bojowej w SID MEIER'S PIRATES! Ostatnim elementem



Tawerna to miejsce rekrutacji załogi i zakupów cennych przedmiotów

Historia flagi piratów

The Jolly Roger, zwany także Old Roger, to nazwa flagi używanej przez piratów, klasycznie prezentowanej w postaci trupiej czaszki i skrzyżowanych piszczeli. Badając pochodzenie tej nazwy, najczęściej wskazuje się na francuski zwrot „joli rouge" (czyli „piękna czerwień"). Flagi takiego koloru zawieszali swego czasu najbardziej krwawi piraci. Inna teoria głosi, że kolor na maszcie statku piratów mógł też wskazywać, że złoczyńcy po przechwyceniu statku nie zamierzają nikomu darować życia. Poza czaszką i kośćmi, na flagach pirackich znajdowały się też inne symbole. Oto kilka z nich:



Klepsydra – „niedużo czasu upłynie, zanim was złapiemy"



Szkielet – „czeka was śmierć w mękach"



Skrzyżowane miecze (stosował je niejaki Calico Jack) – „bardzo lubimy walczyć"



Wzniesiona ręka z mieczem – „mamy wielką ochotę mordować"



O stronie graficznej można się wypowiadać jedynie w superlatywach

działań wojennych jest atakowanie miast. Tu niestety nie masz wpływu na to, który port weźmiesz siłą, a w którym jedynie pohandlujesz. To druga strona decyduje, czy chce mieć z tobą cokolwiek do czynienia, czy od razu postawi w stan gotowości miejscowy garnizon. Walka na lądzie odbywa się w turach. Twoi żołnierze, z których część przygotowana jest do walki na odległość (muszkiety), a część do walki w kontakcie (szable), poruszają się po podświetlonych polach, po czym rozpoczyna się runda wroga. Przeciwnicy mają tę przewagę, że dysponują silną i szybką kawalerią. Atakując, zwróć uwagę na dwa elementy. Przede wszystkim liczy się ukształtowanie terenu – jeśli twoi strzelcy mają atakować oddział schowany w gęstym lesie, to z ich skutecznością rzecz jasna najlepiej nie będzie. Drugi element, który należy brać pod uwagę, to morale.



Dawaj pan to żarcie, bo chłopaki mi marudzą, że mięsa nie ma!

Jeśli ostatecznie uda ci się przepędzić z danego miasta oddziały przeciwnika, nie tylko masz okazję złupić wszystkie dzielnice, ale i mianować gubernatora ze sprzymierzonej frakcji.



Uwaga na rafy koralowe!

Trochę rutyny

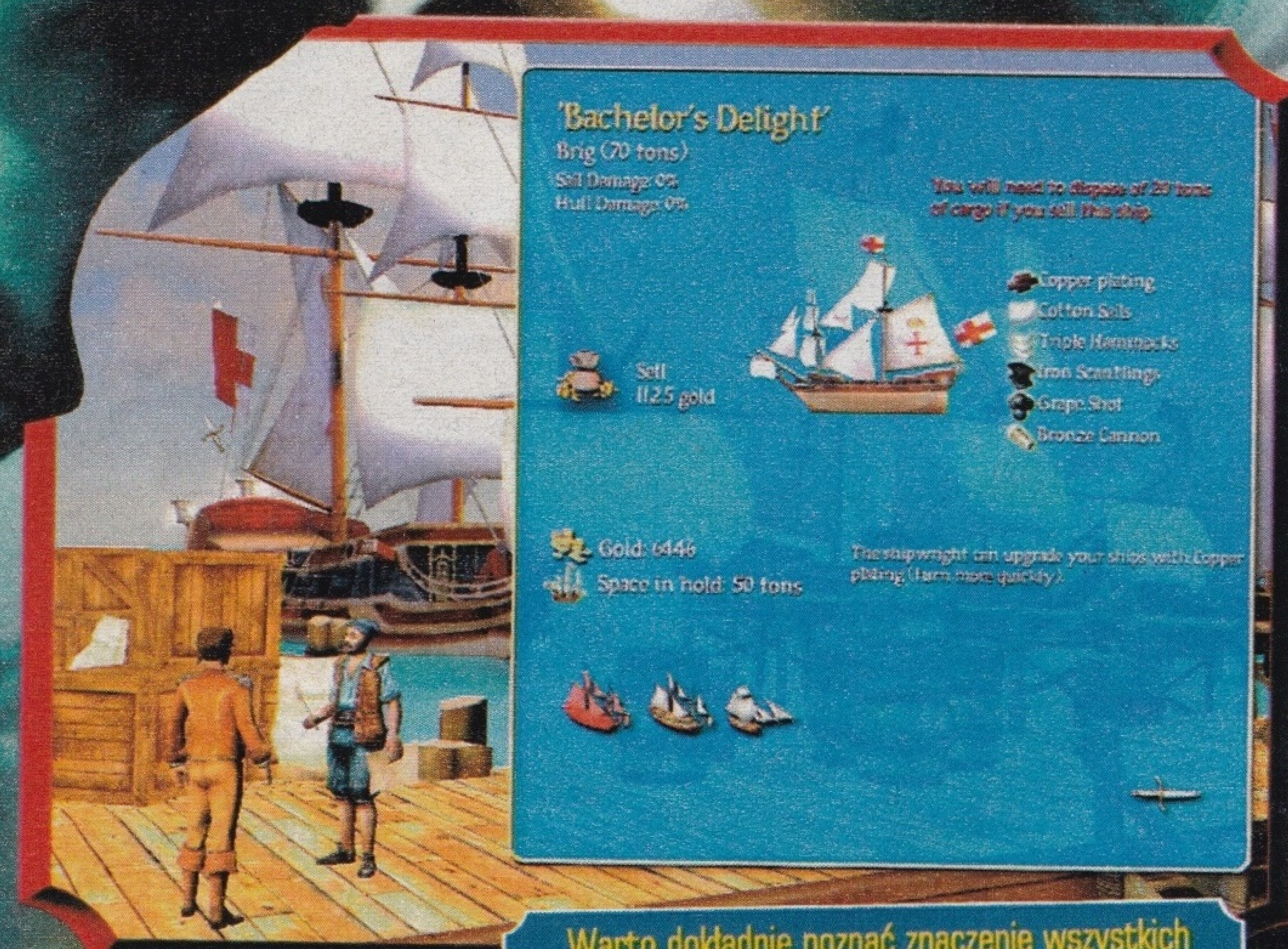
Wrogo nastawione miasta można atakować, ale równie dobrze można się do nich niepostrzeżenie wślizgnąć. Jeśli tylko jesteś na tyle sprytny, żeby ominąć patrole, ciemną nocą dotrzesz do domu gubernatora. Czy będziesz mieć z tego jakiekolwiek korzyści, to już inna historia.

Najlepiej jednak współistnieć z portami na zasadach pokojowych. Rutynowe odwiedziny w miastach przeprowadzałem z reguły według następującego schematu:

1. GUBERNATOR – wiele oryginalnego do powiedzenia nie ma. Informuje o aktualnym stanie działań wojennych swojego kraju, chwali cię za dokonania na rzecz swojej nacji, gani za występki przeciw. Czasem prosi o eskortę dla statku, który ma zawieźć traktat pokojowy do stolicy wroga. Rzecz jasna możesz się podjąć tej misji, ale jeśli masz ochotę, zatop okręt z glejtem na pokładzie. **Wizyta u gubernatora kończy się niejednokrotnie bardzo miłym, kobiecym akcentem – córka zarządcy zaprosi cię na bal.** Tańcząc z nią musisz uważnie obserwować i naśladować jej ruchy. Jeśli ci się to będzie udawać, panna będzie wielce zadowolona i po balu obdaruje cię czymś cennym lub przekaże istotne informacje. Ciamajda taneczny może liczyć jedynie na gest dezaprobaty.

2. TAWERNA – przy kominku czekają potencjalni marynarze, którzy bardzo chcieliby się zaciągnąć na twój statek. W głębi siedzi tajemniczy podróżnik, posiadający cenne przedmioty na sprzedaż, a czasem mapę z zaznaczonym ukrytym skarbem innych piratów. Najmniej cenne są jego informacje na temat wybranych miejsc na mapie. Barmanka i właściciel knajpy specjalnie się nie przydają, choć czasem informują o miejscu pobytu ukrywającego się złoczyńcy lub innego pirata z listy TOP 10.

3. CIEŚLA – tutaj przede wszystkich naprawisz swoje uszkodzone okręty, ale także zakupisz ulepszenia (lepsze działa, większa odporność, hamaki zwiększające liczbę ludzi na pokładzie). Nadto



Warto dokładnie poznać znaczenie wszystkich ikonek i liczb – bez tego będziesz nieco bezradny...

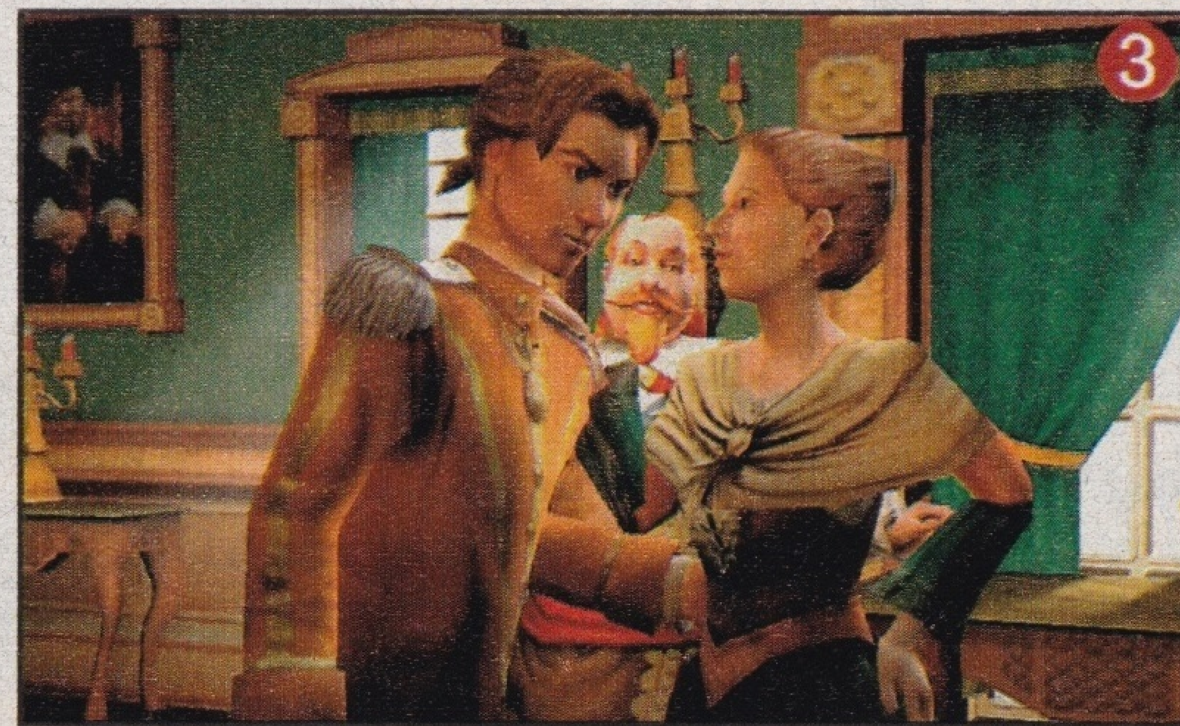
KONKURY i UMIZGI, czyli dialog niechcący zasłyszany



PANI: Witaj młodzieńcze. Nie udawaj, żeś taki szarmancki – wiem, po co się tak kłaniasz. Może spojrzałbyś mi dla odmiany w oczy?
PAN: O pardon, signora... Może chwilkę pokicamy?



PANI: Spójrz, panie, w prawo. Ten jegomość w zielonym wdzianku to mój stryjek z Gwadelupy. PAN (z lekkim niepokojem w głosie): Ależ ja widzę, że jest ich dwóch. Chyba rzucę ten rum w diabły...



PANI (szepce do uszka młodzieńcowi): Czekam na ciebie pod palmą w ogrodzie... Tylko wiesz co, zróbże coś z tym swoim łupieżem. Polecam „Liz'oral" – to bezwzględny łupieżca!

istnieje opcja sprzedaży przechwyconych statków po całkiem rozsądnych cenach.

4. KUPIEC – handlować można wszystkim, co po drodze wpadło w twoje łapska. **Oczywiście, musisz bacznie zwracać uwagę na ceny, które w zależności od położenia geograficznego potrafią się znacznie różnić.** Najważniejsze, byś nie zapomniał o odpowiednich zapasach żywności dla swoich podopiecznych. Im więcej żarcia w lukach, tym dłużej możesz odbywać rejsy.

5. SPRAWDŹ STATUS – w tej zakładce dowiesz się wszystkiego o aktualnym stanie swojej floty, sprawdzisz notowania na TOP 10 piratów, swoje osobiste statystyki, dziennik podróży, mapę dotyczącą skarbów (jeśli akurat takową masz na stanie), wreszcie mapę ogólną celem zaplanowania dalszych ruchów.

Dziel się z ziomkami

Gdy już wszystko zostało sprawdzone, załatwione, zorganizowane i sprzedane, można odpłynąć. Warto jednak zauważyć, że jest tam jeszcze jedna zakładka – „podziel się łupem". To zakładka denerwująca, bowiem okazuje się, że raz na rok, a w najlepszym razie raz na dwa lata, twoi kompani zażyczą sobie, byś wreszcie oddał im ich porcję złota. Jeśli tego nie zrobisz i zadowolenie załogi spadnie do poziomu „bardzo nieszczęśliwi", możesz się rychło spodziewać buntu – a tego raczej chciałbyś uniknąć. **Po takim podziale przygoda zaczyna się praktycznie od nowa, z jednym statkiem i garstką wiernych ludzi na pokładzie.** Poza rozdaniem łupów, jedyne ograniczenie w prowadzeniu rozgrywki to wiek. Po kilkudziesięciu latach trzeba będzie przejść na emeryturę i spocząć na wieki w galerii sław, a grę zacząć od zera. Wracając do kwestii podziału łupów, to dobry moment, by zwiększyć poziom trudności gry.

Cudo natury

Szukając skarbów na lądzie, eskortując gubernatorów do ich placówek, walcząc na morzu z przeciwnikami, omijając rafy czy wpływając do portów, będziesz zachwycony poziomem graficznym SID MEIER'S PIRATES! Refleksy wody, pływające za okrętami ryby, ciekawe budowle w portach, piękne statki – to zdecydowanie coś, co graficznie wymagające tygryski polubić muszą. Do tego dochodzi płynna animacja scen walki czy tańca. Jeśli chodzi o menusy, są one równie miłe dla oka co funkcjonalne. Samego prowadzenia rozgrywki nauczysz się dosłownie w kwadrans. Dźwięki w grze stoją na światowym poziomie, za to muzyka nie przypadła mi do gustu.

Najważniejsze to awansować w rankingu TOP 10 PIRATES

Na koniec łyżka dziegciu

No właśnie, żeby nie zemdliło cię od tych słodkości, teraz troszkę się poprzyczepiam. W czasie gry wyjątkowo irytuje powtarzalność niektórych czynności. W końcu ile razy można szlachtować kogoś szabelką, wymieniać dobra u kupca albo tańczyć z córką gubernatora? 10, 15, 100 razy – w którym momencie dopadnie cię rutyna i ziewniesz rzęsiście w stronę ekranu? Mnie się to przytrafiło gdzieś w trzecim dniu grania, a więc wcale nie tak szybko.

Kwestia druga – gra dwa razy się wysypała, co jest trochę niepokojące. Pocieszam się myślą, że takich zjawisk do końca wykluczyć się nie da. Na szczęście gra automatycznie zapisywana jest przy każdym wejściu do portu, więc nie musisz się martwić, że dużo stracisz przy wypadnięciu programu do „windy". **A skoro już o save'ach mówię, to czemu, u licha, nie można ich sobie jakoś po swojemu nazywać?** Przy kilku zdefiniowanych postaciach odszukanie żądanego stanu gry staje się kłopotliwe. Czepiam się? Chyba troszkę tak, bo jakoś zawsze czuję się niezręcznie, gdy piszę o grze, że jest prawie bez wad. A SID MEIER'S PIRATES! dokładnie taka jest. I do tego diabelnie wciąga. Polecam każdemu, bez względu na wiek i upodobania.



Sid Meier's Pirates **5+**
Strategiczno-zręcznościowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.0 GHz, 256 MB RAM, 1.2 GB HDD
- cena 129.00
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Atari / CD Projekt**
- www.atari.com/pirates/pirates

\+ Wciągająca rozgrywka, łatwość obsługi, bardzo dobra grafika

– Troszkę zbyt duża powtarzalność zdarzeń

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 5+

Rabuj, plądruj, zatapiaj, odkrywaj, ratuj i baw panny – hulaj dusza, panie pirat aż do ostatniego tchu. **Ta gra to rewelacja!**

Tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

Oto gra, która ustala nowe standardy gatunku MMORPG. Standardy, którym inne gry tego typu długo nie będą mogły sprostać





Za dotarcie po raz pierwszy do nowej lokacji jesteś nagradzany punktami doświadczenia

Czas w grze jest zgodny z rzeczywistością. W nocy tłok maleje, można spokojnie zająć się wydobyciem surowca

Największą zaletą przełomowych gier jest sam fakt, iż dokonują przełomu. Takie tytuły nie muszą być piękne i dopracowane w stu procentach, nie muszą być nawet megagrywalne. Wystarczy, że są rewolucyjne i tworzą podwaliny całkowicie nowego gatunku.



DZIEDZICTWO PRZODKÓW

WORLD OF WARCRAFT nie jest grą przełomową, ale i tak trafi do kanonu. Stanie się tak, gdyż udoskonala rozwiązania, które przez lata wypracowały pionierskie gry MMORPG, szczególnie ULTIMA ONLINE i EVERQUEST. WoW posiada wszystkie najlepsze cechy gatunku i może się pochwalić wieloma nowymi, znakomitymi pomysłami.

Jednocześnie program uniknął lwiej części błędów poprzedników. Przy tym wszystkim WORLD OF WARCRAFT pozostaje grą bardzo przystępną, wręcz mainstreamową. To świat, w którym odnajdzie się zarówno początkujący gracz, jak i doświadczony wyjadacz.

Czym dokładnie jest WORLD OF WARCRAFT? Jest to gra z gatunku Massive Multiplayer Online Role-Playing Game z akcją osadzoną w świecie Azeroth, znanym z serii strategii czasu rzeczywistego WARCRAFT. Wyprodukowanie tej gry to naturalna konsekwencja olbrzymiej popularności poprzednich tytułów Blizzarda wśród sieciowych graczy.

HORDA? PRZYMIERZE? LPR?

Akcja gry rozpoczyna się kilka lat po wydarzeniach przedstawionych w REIGN OF CHAOS i THE FROZEN THRONE. Po krótkotrwałym pokoju niezgoda ponownie dzieli rasy zamieszkujące Azeroth. Powstają dwie wrogie frakcje – Przymierze, do którego przystępują Ludzie, Nocne Elfy, Krasnoludy i Gnomy, oraz Horda, czyli zjednoczone siły Orków, Trolli, Taurenów oraz Nieumarłych. Jako że mamy do czynienia z grą MMORPG, a nie „zwykłym" eRPeGiem, nacisk położono bardziej na wartką akcję niż na spójną, wielowątkową linię fabularną. Niemniej miłośnicy realiów Warcrafta z pewnością docenią liczne smaczki, nawiązania i rozwinięcia wątków z poprzednich gier z serii. Czytając opisy zadań czy nieliczne książki, można natknąć się na wiele interesujących faktów z dawnej i współczesnej historii świata gry.



Sawanna wygląda wspaniale. Warto wdrapać się na szczyt góry i popatrzeć na świat z wysoka

WORLD OF WARCRAFT szczególnie mocno nawiązuje do trzeciej części strategii. Bez trudu rozpoznamy odpowiedniki militarnych struktur, które niegdyś w pocie czoła wznosiliśmy, a teraz będziemy mogli zwiedzić. To samo tyczy się wielu stworów, a nawet bohaterów, których kiedyś wiedliśmy do zwycięstwa, a teraz spotkamy na szlaku przygody.

CHODŹ POTWORZE, JA CIĘ UCZYĆ KAZĘ

WORLD OF WARCRAFT nie może pochwalić się ogromnymi możliwościami tworzenia postaci. Raptem osiem wymienionych wyżej ras, niewielkie możliwości określania wyglądu bohatera i zaledwie 9 klas postaci do wyboru. Są to Wojownik, Paladyn, Łotrzyk, Łowca, Mag, Warlock, Szaman, Kapłan oraz Druid. Na pozór to niewiele, jednak w praktyce kombinacji jest mnóstwo, a postacie o tej samej rasie/klasie mogą się od siebie diametralnie różnić. Począwszy od 10 poziomu doświadczenia, przy każdym awansie na wyższy level otrzymujemy punkt do zainwestowania w jeden z Talentów. Talenty to specjalne umiejętności właściwe danej klasie postaci. Są one ujęte w formie drzewka i wzajemnie od siebie zależne – bardzo zbliżone rozwiązanie mieliśmy w DIABLO II. Tu również sprawdza się znakomicie, skłaniając





ŻYCIE PO ŻYCIU



Kiedy już zagryzie cię piętnastopoziomowy stwór, odkrywasz mechanizm powrotu do świata żyjących. Po śmierci pojawiasz się jako duch na najbliższym cmentarzu. Stąd możesz wrócić do swojego ciała i odrodzić się w miejscu, w którym nastąpiło zejście. Tracisz wówczas jedynie czas potrzebny na dotarcie do swoich zwłok (zwykle kilka minut). Gdy przebywasz w wymiarze duchów, nie jesteś narażony na ataki potworów – widzisz jedynie innych „zmarłych" oraz stwory kręcące się bezpośrednio przy zwłokach. Będąc na cmentarzu, możesz również natychmiast powrócić do świata żywych, prosząc zjawę o wskrzeszenie. Wiąże się to jednak z uszkodzeniem posiadanego ekwipunku i chwilowym spadkiem charakterystyk. Ogólnie rzecz biorąc, system powrotu do życia został opracowany na medal. Śmierć nie wywołuje frustracji, a konieczność spędzenia paru chwil jako duch to wystarczający prztyczek w nos dla zbyt narwanych graczy.



Osamotnione siedliska często stają się celem rajdów grup wrogich graczy. Grunt to szybkie zorganizowanie obrony

gracza do mozolnego ślęczenia z ołówkiem nad kartką papieru i planowania optymalnego rozwoju własnej postaci. Cieszy fakt, że Talenty można zresetować i ponownie rozdysponować punkty.

Nasz bohater opisany jest wieloma innymi cechami (Siła, Zręczność, Inteligencja), jednak rosną one niezależnie od naszych poczynań. Mamy natomiast wpływ na niektóre biegłości, np. walcząc toporem dwuręcznym co jakiś czas otrzymamy punkt do tej umiejętności.

JAZDA DO ROBOTY, CHOLERNE NIEROBY

Żeby nie było nudno, każda postać może parać się jednocześnie dwiema spośród 9 podstawowych profesji. Są to: Zielarstwo, Górnictwo, Zdejmowanie Skór, Alchemia, Kowalstwo, Inżynieria, Wyprawianie Skór, Krawiectwo oraz Umagicznianie. Dodatkowe profesje to Wędkarstwo, Gotowanie i Pierwsza Pomoc – możemy wyszkolić naszą postać w każdej z nich. Aby zgłębić tajniki fachu, musimy znaleźć nauczyciela. Ci rezydują w każdej większej mieścinie, więc nie ma problemu. Za opłatą mistrz nauczy nas podstaw swojej roboty. Po solidnym treningu możemy zgłębić kolejne tajemnice fachu, naturalnie jeśli spełnimy określone wymagania (poziom doświadczenia, poziom profesji) itp. Podobnie jak w przypadku Talentów, profesji możemy w każdej chwili się „oduczyć" i zająć się czymś innym.

Dobrze dobrane profesje znacznie ułatwiają zdobywanie pieniędzy. Przykładowo Górnictwo z oczywistych względów idealnie współgra z Kowalstwem. Inne „parzyste" profesje to np. Zielarstwo i Alchemia, Zdejmowanie i Wyprawianie Skór, Wędkarstwo i Gotowanie.

Wytworzone przedmioty, np. ubrania, magiczne mikstury, broń, jedzenie czy zbroje, możemy sprzedać innym graczom, wystawić na aukcji lub powymieniać ze znajomymi. Ta ostatnia opcja jest najsympatyczniejsza – nie ma to jak wspólnie z przyjaciółmi stworzyć samowystarczalną grupę. Zarobione pieniądze przeznaczamy na bieżące potrzeby, bierzemy udział w aukcjach, inwestujemy w nowe umiejętności. Jak w życiu.



WIODĄ, WIODĄ DROGI W ŚWIAT

Świat gry składa się z dwóch bardzo rozległych kontynentów, które podzielone są na liczne regiony. Te z kolei dzielą się na mniejsze krainy. Pierwszy kontynent, zwany Wschodnimi Królestwami, to w większości tereny kontrolowane przez Przymierze, natomiast dziewicze, dzikie ziemie Kalimdoru stanowią dom Hordy. W zależności od wybranej rasy, gra rozpoczyna się w innym miejscu (jedynie Orki i Trolle oraz Krasnoludy i Gnomy startują w tych samych punktach). W odróżnieniu od wielu innych gier MMORPG, wejście w świat WoW jest dziecinnie proste. Pierwsze zadania pozwalają oswoić się z interfejsem gry, nauczyć się podstaw walki i korzystania z podstawowych umiejętności postaci. Tutorial jako taki nie istnieje, jego zadanie spełniają nienachalne hinty, które wyjaśniają każdy nowy aspekt gry. Po dwóch, trzech godzinach wiemy dostatecznie wiele, by spróbować wyściubić nos na świat. I szok. Rany, jakie to wszystko wielkie, jakie rozległe, jakie piękne! Pierwsze wrażenie jest niesamowite, szczególnie dla kogoś, kto nie miał wcześniej styczności z tego typu grami. Gracza, który w tym momencie postanowi sprawdzić, „co jest po drugiej stronie strumyka", po chwili niechybnie coś zeżre. Ale i tak warto choćby na parę minut zachłysnąć się tą wolnością.

Aby ułatwić nowicjuszom start, tereny przyległe do początkowych lokacji są zamieszkane przez słabowite stworki. Z pewnością nie skrzywdzą gracza zanadto, pozwolą natomiast zdobyć kilka poziomów doświadczenia, które pozwolą poradzić sobie w kolejnych krainach. I tak w kółko. Gra motywuje do ciągłej eksploracji i odkrywania nowych lokacji. Po pierwsze, tłukąc stworki znacznie od siebie słabsze nie otrzymujesz żadnego doświadczenia. Po drugie, silniejsze stworki to cenniejszy łup. Po trzecie, za odkrycie nowej lokacji otrzymujesz zwykle punkty doświadczenia. Po czwarte, zadania wymagają zapuszczania się w coraz to dalsze regiony.

Jeśli o questach mowa, to i tu Blizzard stanął na wysokości zadania. Wszystkich zadań jest ponad tysiąc, a często pojawiają się nowe. Sporo jest zleceń typu „zabij 10 skorpionów", „dostarcz list", „odzyskaj pierścień", ale czę-

ZMIENIAĆ SPRZĘT? NIE TRZEBA!

Bardzo pozytywnie zaskoczyła mnie kwestia wymagań sprzętowych WoW. Program działa naprawdę płynnie na ponad rocznej konfiguracji w rozdzielczości 1024x768 przy maksymalnych detalach. Po podbiciu rozdzielczości do 1600x1200 płynność animacji nie spadła, choć sporadycznie pojawiały się gwałtowne zacięcia. Grę testowałem na komputerze wyposażonym w procesor Athlon XP 3200+, 512 MB RAM i kartę graficzną Radeon 9600 Pro. Oczywiście przyjemnie da się pograć nawet na znacznie słabszej konfiguracji.





sto trafiają się również zagadki ciekawsze, całkiem złożone i wymagające dalekich wędrówek. W danej chwili możemy mieć maksymalnie 20 rozpoczętych questów, a i tak od ich nawału boli głowa. W każdej osadzie aż roi się od NPC'ów, nad których głowami widnieje złoty wykrzyknik – wystarczy ich zagadać, by poznać warunki zlecenia. Srebrny wykrzyknik oznacza, że postać ma dla nas zadanie, jednak nie osiągnęliśmy jeszcze wymaganego poziomu doświadczenia. Znak zapytania oznacza natomiast, że z postacią należy pogadać, by zakończyć zadanie.

Naturalnie część zadań zarezerwowanych jest dla konkretnej rasy lub klasy postaci, niemniej na brak roboty z pewnością narzekać nie będziesz. Questy możemy wykonywać zarówno samotnie, jak i z innymi graczami. Często pomoc znajomych jest niezastąpiona, szczególnie, gdy przeciwnicy są zbyt potężni.

STAWIAMY NA KLIMAT, CZY ROBIMY BARDACHĘ?

Dla każdego coś miłego. Z tego założenia wyszedł Blizzard, w efekcie czego możemy grać na trzech rodzajach serwerów, w zależności od upodobań. Serwery typu PvE (Player Vs. Environment) to serwery „normalne", gdzie gracze nastawieni są głównie na walkę z potworami i wykonywanie questow. Na serwerach PvP (Player Vs. Player) świat gry podzielony jest na terytoria Hordy i Przymierza. Kiedy przebywasz w rejonie kontrolowanym przez swoją frakcję, jesteś bezpieczny, dopóki nie zaatakujesz gracza przeciwnej frakcji. Jeśli natomiast zawieje cię na terytorium przeciwników, miej się na baczności – może cię zaatakować każdy reprezentant wrogiej frakcji, podczas gdy ty możesz zaczepiać jedynie graczy będących w trybie PvP. Istnieją również tereny „turniejowe", gdzie panują zasady zbliżone do tych znanych z trybun polskich stadionów. Ostatni typ serwerów to Role-Playing. Od serwerów PvE różnią się tym, że nacisk położony jest na atmosferę i jak największą identyfikację z bohaterem. Zakazane jest więc używanie mowy potocznej, gadanie o bzdurach i głupie zachowanie – od tego są pozostałe dwa typy serwerów.

JESZCZE MINUTKĘ, JESZCZE PIĘĆ

WORLD OF WARCRAFT to prawdziwy pożeracz czasu. Tu zawsze jest co robić – questy, praca, handel, walka z potworkami, rajdy przeciwko graczom z wrogiej frakcji... Czasami nie wiadomo, za co się złapać. Ale WoW to gra wdzięczna. Nawet jeśli będziesz mógł poświęcić zabawie jedynie kilka godzin w tygodniu, program wynagrodzi zainwestowany czas. Choćby odpoczynek. Gdy długo nie logujesz się do gry, twój bohater regeneruje siły. Wypoczęta postać zdobywa 2 razy więcej doświadczenia za zabite stwory. Dzięki temu dość szybko ruszysz z miejsca i nadrobisz zaległości w zdobywaniu kolejnych leveli. Postać może wypoczywać również w gospodzie, co stanowi kolejny fajny patent – zostawiamy naszego herosa w gospodzie, sami robimy sobie przerwę na obiad lub spacer, by po półgodzinie podjąć grę i na dzień dobry zdobyć kilkaset łatwych punktów. Wspomniane gospody znajdują się we wszystkich większych osadach i mają jeszcze jedną ciekawą właściwość. Po rozmowie z właścicielem, karczma staje się naszą bazą wypadową, co oznacza, że możemy teleportować się do niej z dowolnego miejsca. Coś jak Town Portal w DIABLO, ale tutaj zaklęcie możemy rzucić tylko raz w ciągu godziny.



JAK TU PIĘKNIE!

Grafika w WoW utrzymana jest w tym samym stylu, co w trzeciej części WARCRAFTA. Jest kolorowo, wręcz kreskówkowo, ale w tym właśnie tkwi siła oprawy. Postacie nie są najdokładniejsze, otoczenie jest dość kanciaste, a i tekstury do najostrzejszych nie należą. I co z tego, skoro efekt jest powalający? Screeny nawet w połowie nie oddają piękna tej gry. Pomarańczowe wschody i różowe zachody słońca, blask księżyca odbijający się w lustrze wody, ogromne przestrzenie, monumentalne budowle i kilka olbrzymich miast... Zatęchłe pieczary, tonące w zieleni oazy, bujne sawanny, wyschnięte pustkowia i parne tropiki. Baśniowe lasy, pradawne ruiny, pustelnie na szczytach gór, strzeliste fortece wśród ośnieżonych szczytów – ta gra działa na wyobraźnię jak żadna inna. To po prostu trzeba samemu zobaczyć, poczuć przestrzeń, zachwycić się, zgubić w gęstwinie i całkowicie zatracić. No dobrze, zgubić się trudno, bo mamy bardzo przydatną minimapę, gościńce i ścieżki są wyraźnie wytyczone, a na rozstajach sterczą drogowskazy. Wizja wędrówki w nieznane wciąż jednak kusi niemiłosiernie.

Muzyka? Z pewnością nie gorsza

Mamo, nogi mnie bolą

Ogromne przestrzenie początkowo jesteś zmuszony pokonywać na nogach. Niejednokrotnie zamarzysz o szybszym środku transportu...



Wierzchowce, inne dla każdej rasy. Znacznie ułatwiają pokonywanie dalekich dystansów. Niestety, nie jest to tania impreza



Podróżując na latającej, bestii oszczędzisz sobie problemów z grasującymi bo bezdrożach potworami. Opłata niewygórowana



Żaglowiec zabierze cię w odległe bądź niedostępne rejony kontynentu



Latające statki szybko przeniosą cię na drugi koniec świata



Czasem lepiej popłynąć z nurtem niż ryzykować wędrówkę gościńcem



Ogrimmar, stolica królestwa Orków. Znajdziesz tu wszystko, czego dusza zapragnie

od grafiki. Nie lubię opowiadać o muzyce, więc napiszę tylko, że jest symfoniczna, przepiękna i że soundtracku nie mogę przestać słuchać od paru dni. Dźwięk też jest bardzo dobry, niczego mu nie brakuje.

POD SKRZYDŁAMI BLIZZARDA

Tak naprawdę określenie „recenzja" zupełnie nie pasuje do tekstu, który właśnie piszę. Wolałbym „pierwsze wrażenia". No bo jak to? Zwiedzenie całego świata gry, kupno wierzchowca, dobicie do 60 poziomu doświadczenia, rozwinięcie profesji, zdobycie wymarzonego sprzętu, przetestowanie wszystkich ras i klas postaci to zadania na wiele miesięcy sumiennej gry. Ja natomiast spędziłem z WoW niecałe 2 tygodnie. Piękną sprawą jest też poczucie, że Blizzard czuwa, patrzy i delikatnie ingeruje w świat gry. Każdy patch przynosi nowe możliwości, nowe podziemia do eksploracji, nowe questy do wykonania itd. Stale poprawiane są drobne bugi, które zgłaszają gracze, a których w produkcji tych rozmiarów uniknąć się nie da. „Przedobrzone" klasy są osłabione, inne rosną w siłę – świat dąży do równowagi. W chwili obecnej producent pracuje nad projektem Battlegrounds, czyli rozwinięciem idei PvP, który ma umożliwić toczenie epickich batalii z udziałem dziesiątków graczy. A w planach są przecież pełnoprawne dodatki, które zaoferują o wiele więcej. Chciałbym już to zobaczyć.

SPRZEDAJ STARYCH, SKOCZ NA POCZTĘ

Pisząc o WORLD OF WARCRAFT nie sposób nie wspomnieć o pewnym przykrym, acz nieuniknionym aspekcie zabawy. Podobnie jak w przypadku każdego innego dobrego tytułu MMORPG, granie w WoW kosztuje. Abonament dla europejskich graczy został ustalony na poziomie 12.99 euro za miesiąc lub odpowiednio 11.99 i 10.99 euro, jeśli opłacamy z góry kwartał lub pół roku. Czy to dużo? Na nasze warunki z pewnością tak. Dodatkową przeszkodą może być konieczność posiadania karty kredytowej. Z góry uprzedzam, że honorowane są tylko karty „wypukłe" – popularna Visa Electron nie zda się na nic. Wyjątkiem jest plastik wydawany przez Inteligo. Doskonale nada się również eKarta mBanku.

Zdaję sobie sprawę, że powyższym akapitem osłabiłem zapał wielu czytelników. Jeśli jednak leży to w zasięgu twoich możliwości, gorąco zachęcam do spróbowania sił w świecie WoW. Najprawdopodobniej na kilka miesięcy odechce ci się grać w jakiekolwiek inne tytuły, co powinno utrzymać twój portfel przy życiu. Natomiast konto bankowe może w tej chwili założyć nawet trzynastolatek, więc i problem z kartą płatniczą jest do przeskoczenia. Dostępne mają być zresztą Game Cards, specjalne karty-zdrapki, które pozwolą na przedłużenie ważności konta o 60 dni. Aha, pierwszy miesiąc zabawy jest wliczony w cenę gry.

CO ROBISZ DO WAKACJI?

Nowa gra Blizzard to obok GTA: SA najlepszy tytuł, w jaki miałem przyjemność pograć w A.D. 2004. Spod igły Blizzarda wyszedł MMORPG nowoczesny, intuicyjny i zrealizowany z olbrzymim rozmachem. W chwili obecnej europejscy gracze zmuszeni są bawić się na amerykańskich serwerach, ale już wkrótce WoW wystartuje na Starym Kontynencie. Na początku stycznia w Europie rozpocznie się Final Beta Test, a zaraz potem gra powinna wjechać na sklepowe półki. Ja już wiem, w co będę grać przez najbliższe parę miesięcy. Cholera... Tylko co z sesją?

Topory pod młotek

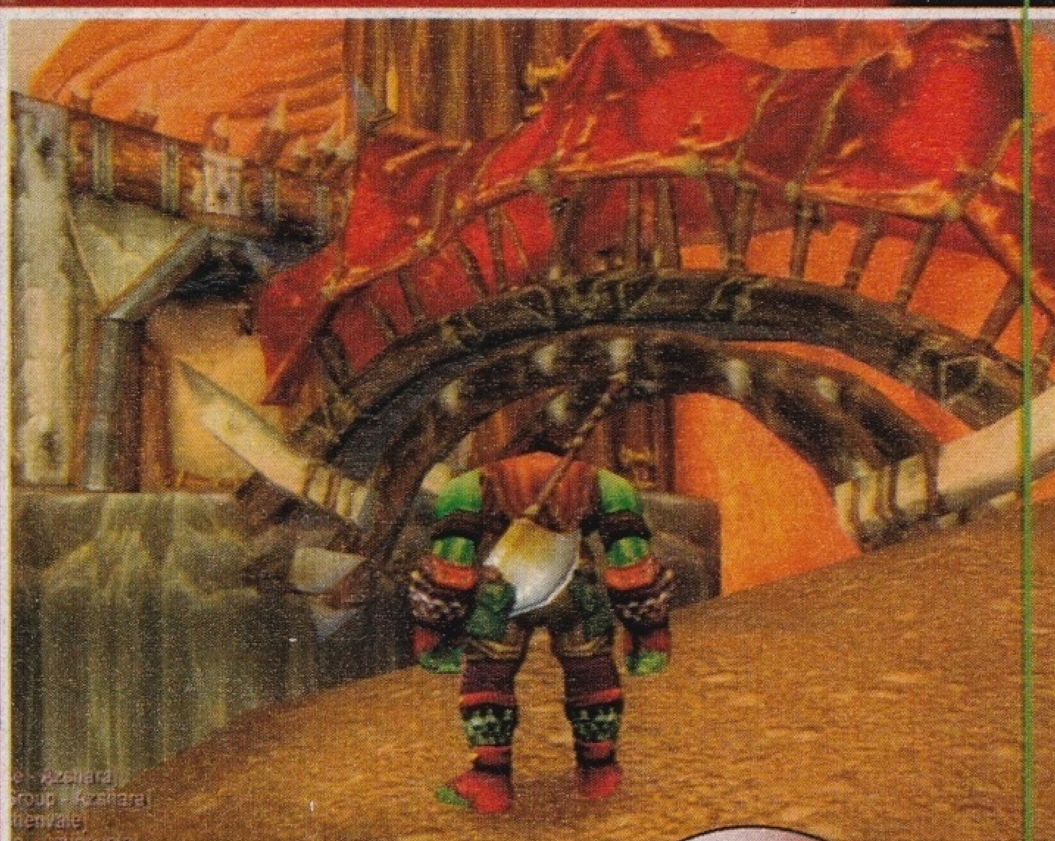


W największych miastach znajdziesz domy aukcyjne, w których będziesz mógł oddać pod młotek własne wyroby, surowce, łupy i niepotrzebne wyposażenie oraz zakupić wymarzony sprzęt. Aukcje przeprowadzane są w sposób zbliżony do eBay czy Allegro i są niewiele mniej skomplikowane. Wybór jest bardzo duży, konkurencja ostra. Wolny rynek na całego. Wylicytowane przedmioty i pieniądze ze sprzedaży odbierzesz ze skrzynki pocztowej.

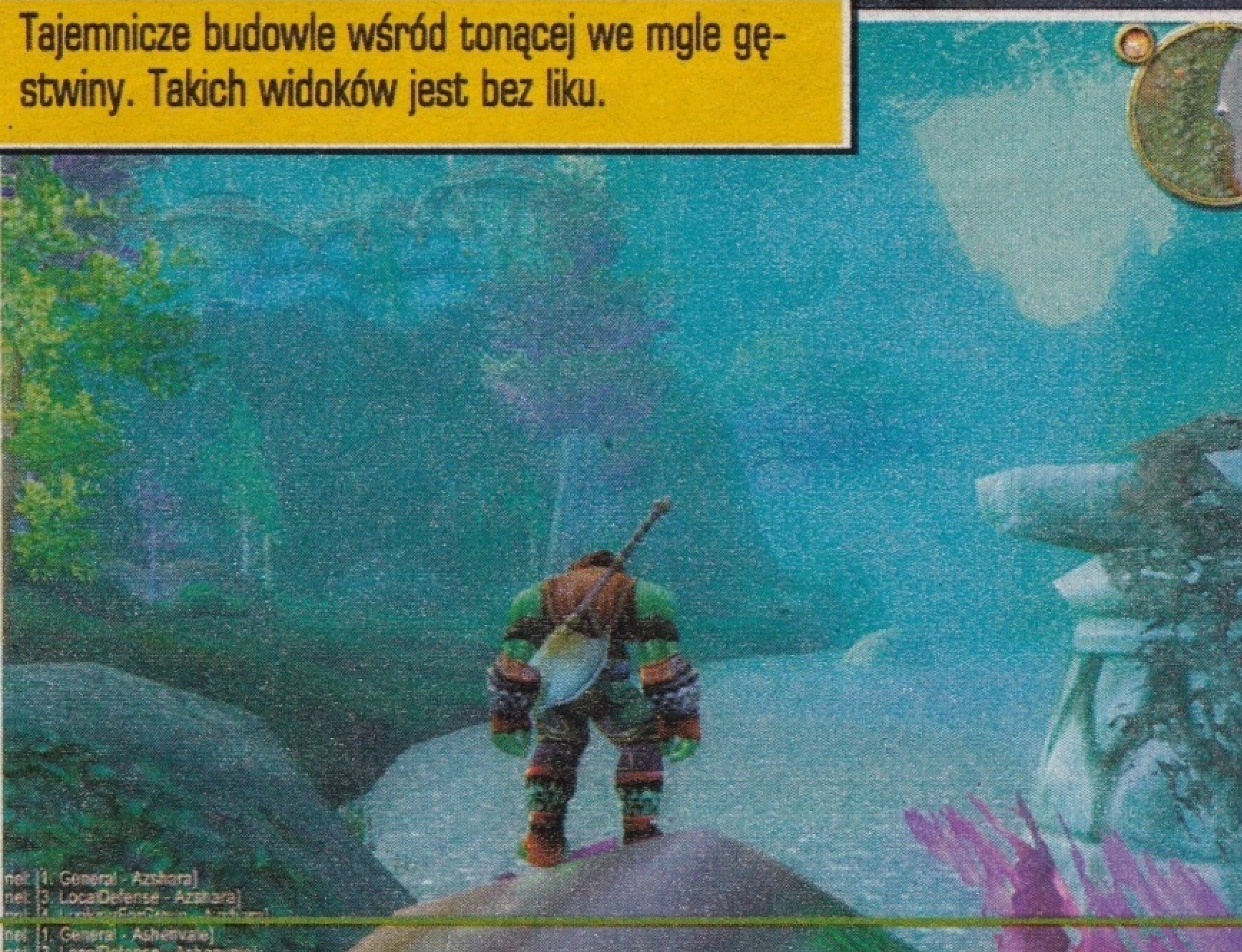
Mikołaju, dlaczego masz takie wielkie zęby



Blizzard zadbał nawet o świąteczną atmosferę! Z okazji Bożego Narodzenia ukazał się patch dodający różne ciekawe bonusy. Można było urządzić bitwę na śnieżki, kupić świąteczne specjały, spotkać Pana Bałwanka, a nawet dostać prezent od Mikołaja! Ciekawe, co chłopaki wymyślą na Wielkanoc :)



Tajemnicze budowle wśród tonącej we mgle gęstwiny. Takich widoków jest bez liku.



World of Warcraft
MMORPG

6

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 4 GB HDD, Internet
- cena 199.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Blizzard / CD Projekt**
- http://www.worldofwarcraft.com

\+ Ogromny, zrealizowany z rozmachem świat, rewelacyjna zabawa

– Klasy postaci wymagają zbalansowania, występują drobne bugi

Grafika 5+ | Dźwięk 6 | Frajda 6

Najlepszy tytuł MMORPG ostatnich lat, w który zagrać powinien każdy. **Gra, pozwalająca marzyć i realizować marzenia**

Rozmawiali: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Poprzednia dawka środków przeciwbólowych nie przestała jeszcze działać, a już zaaplikowano nam kolejną...

PAINKILLER
BATTLE OUT OF HELL

Zaledwie osiem miesięcy minęło od premiery PAINKILLERA, a już ukazał się dodatek do tej wyśmienitej i uznanej na całym świecie gry. Co ciekawe, polskie wydanie nie wymaga podstawowej wersji i sprzedawane jest w niezwykle atrakcyjnej cenie. Co się zmieniło, co pozostało nienaruszone – o tym już za chwilę.

W BooH ponownie wcielasz się w Daniela Garnera – nowego kozaka w piekle. Fabuła rusza dokładnie z tego miejsca, w którym zakończyła się pierwsza część gry. Lucyfer został unicestwiony i nie stanowi już zagrożenia. Jednak cała jego energia i moc przeszła na Alastora, potęgując jego siłę. Już raz zdołałeś pokonać tego piekielnego bękarta, ale nie upewniłeś się, czy wydał z siebie ostatnie tchnienie. Teraz musisz unicestwić nowego Pana Mroku, by powstrzymać piekielną armię przed atakiem na niebo. Zamiast czekać na ruch ze strony sił zła, pierwszy postanawiasz uderzyć w rozproszone zastępy opętanych dusz.

Dla przypomnienia, PAINKILLER to psychodeliczny FPS rozgrywający się w piekle oraz czyśćcu. Dodatek w żadnym stopniu nie zmienia istoty zabawy. Nadal masz przed sobą hordy piekielnych pomiotów, które starają się pozbawić cię istnienia oraz resztek człowieczeństwa. Gra w 100% koncentruje się na akcji, adrenalinie i rzeźni, czerpiąc z takich tytułów jak SERIOUS SAM czy DOOM. To program pozwalający wyłączyć świadomość, aktywujący zaś nasze najdziksze instynkty. W BooH nie musisz upewniać się, do kogo strzelasz, gdyż tutaj spotykasz tylko wrogów.

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski


Ziuta była strasznie przybita, odkąd ją rzuciłem... Szkoda, mogła się przecież jakoś rozerwać


Jak będziesz jadł za dużo hamburgerów, to już niedługo właśnie tak będziesz wyglądał...

BooH składa się z 10 nowych, złożonych, morderczych etapów. Są to, między innymi, sierociniec, smutne miasteczko, laboratorium, wymarłe miasto, Leningrad, Koloseum i kilka innych. Szkoda, że kolejne plansze nie łączą się ze sobą. Po prostu przeskakujesz z jednej scenerii do drugiej bez wyraźnego wytłumaczenia, dlaczego akurat tam.

Każdy z etapów został przygotowany pieczołowicie, zarówno pod względem wizualnym, jak i architektonicznym. Najpierw udajesz się do sierocińca. Od samego początku masz wrażenie, jakbyś poruszał się po domu nawiedzonym przez duchy. Jednak dopiero opętane dzieci powodują paniczne szarpanie za spust. Doświadczenia z HALF-LIFE sugerują, byś strzelał im w głowy, jednak w tej grze nawet po ich odstrzeleniu bachory dalej szarżują! Inne dzieci na twój widok podpalają się i ruszają do ataku albo podbiegają i samoistnie eksplodują. Pod koniec każdego z etapów czeka cię pojedynek z gigantycznym, obleśnym bossem. Przykładowo, może to być ponad 200-kilogramowy kucharz z ogromnym tasakiem czy pająk wielkości ciężarówki. Prawdziwy horror w pełnej krasie!

BooH w chwili obecnej oferuje największych i najohydniejszych przeciwników w swoim gatunku. Pomioty chaosu wykorzystają wszelkie plugastwa, żeby cię powstrzymać. Jedne z ciekawszych ataków to: puszczanie pawia z okien, zgniłe pierdy czy eksplozja własnych wnętrzności. Zanim zaczniesz grać, lepiej nie objadaj się za bardzo.

Największą niespodzianką dodatku jest nowiutka broń, sztuk dwa: Peem oraz Bełtacz. Pierwszy to karabin kalibru 0.45 cala połączony z miotaczem ognia. Świetnie nadaje się do gangsterskich wjazdów oraz podpiekania tłumów. Bełtacz przypomina kołkownicę – wystrzeliwuje po 5 kołków jednocześnie. W trybie alternatywnym miota wybuchowymi kulami, które odbijają się od ścian i podłóg. Pomysłowość twórców jest godna podziwu!

Ostatnim smaczkiem są dwa nowe tryby gry sieciowej: Capture The Flag oraz Last Man Standing. Nie ma nic lepszego niż wypróbowanie wszystkich broni na inteligentnych przeciwnikach, gdyż SI komputera polega wyłącznie na bieganiu w twoją stronę i bezustannym ataku.

BooH nie jest bez wad. Bardzo długie czasy wczytywania potrafią wkurzyć. Jednak dopiero w połączeniu z akrobatycznymi skokami ponad lawą doprowadzają do szewskiej pasji. Jeden mały błąd i kilkadziesiąt sekund przerwy, a zęby same zgrzytają. Kolejna sprawa to zwiększone wymagania sprzętowe. Podstawowa wersja PAINKILLERA chodziła przyzwoicie, dodatek ma większe zapotrzebowanie, dlatego warto przetestować najpierw demo.




W postaci demona rozróżniasz tylko dwie rzeczy: swoje przyszłe ofiary oraz otoczenie

Painkiller: Battle Out of Hell — **5+**

FPS / Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.5 GHz, 384 MB RAM, 1.2 GB HDD
- cena 19.90
- **Gra na platformy:** PC
  - ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **People Can Fly / Dobra Gra**
- www.painkillergame.com

\+ Etapy, potwory, bronie, grafika, dźwięk – prawie wszystko OK

– Długie wczytywanie poziomów, SI przeciwników, duże wymagania

Grafika 5+ | Dźwięk 5 | Frajda 5

Bardzo udany dodatek do rewelacyjnej i do tego polskiej gry. Z pewnością przypadnie do gustu wszystkim fanom gatunku FPS

Nasz Mistrz Rajdowy
Bogdan Choma poleca!

Nowa Rewolucyjna
Technologia „AI Sim-Tech”
Generuje wibracje, nawet w grach, które nigdy nie wibrowały pod DirectX.

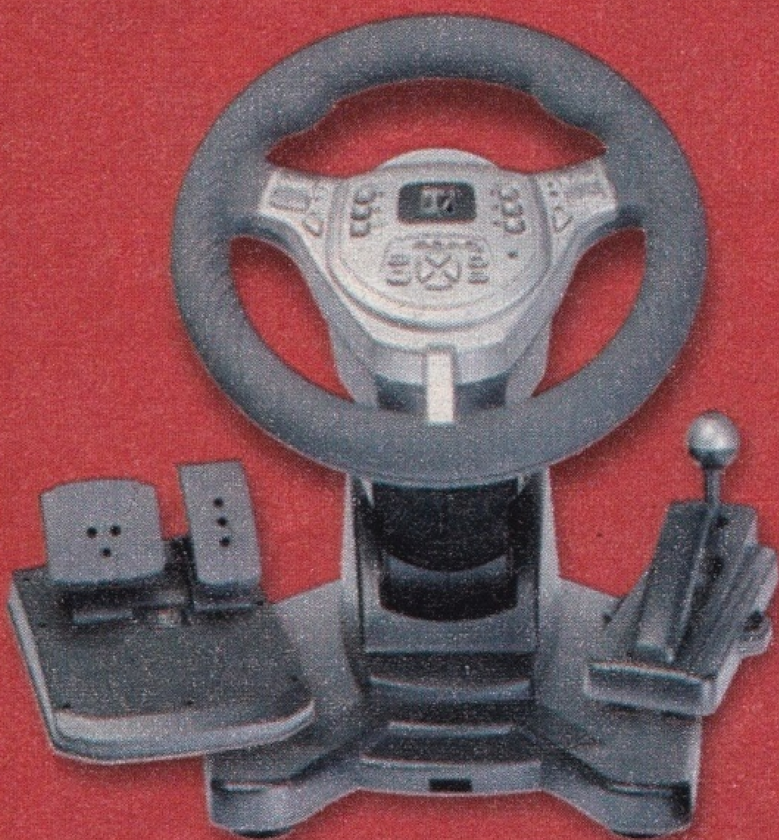








Kompatybilne z:
PlayStation
PlayStation 2
PC USB



Compressor Supreme & Evolution Wheel

- Kąt obrotu 180 stopni
- Kompatybilna ze wszystkimi grami
- W pełni programowalne przyciski
- Programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny*
- Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- Stylowa kolorystyka, dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- Wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami



Nie daj się nabrać
na podróbki.
Kup oryginał
w dobrej cenie!!!



Phoenix Wireless Joypad

- 10 przycisków
- Pad bezprzewodowy
- Ładowarka w zestawie
- Wbudowane akumulatory
- Wybór cyfrowy/analogowy
- Swoboda obrotu 360 stopni
- Przejściówka PS2/PSX na USB w zestawie
- Możliwość pracy w czterech częstotliwościach
- Zgodny z USB PC i PS2/PSX
- Dwuosiowe drążki analogowe
- Interaktywna wibracja w Windows 98SE/ME/2000/XP



Dragon Pad

- Precyzyjne odwzorowanie efektów wibracji przy pomocy dwóch wbudowanych silniczków
- Dwie 2-osiowe analogowe manetki płynnie kontrolujące kąt 360 stopni
- 12 programowalnych przycisków
- Gumowe pokrycie
- Wygodne ułożenie w dłoni dzięki żłobkowanym gumowym uchwytom
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire”
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP



Bomber Pad

- 8 przycisków
- Gumowe pokrycie
- Wygodne ułożenie w dłoni
- 8-kierunkowy pad
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire”
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP



Universal Double Shock 2

- 12 przycisków
- Zgodny z USB PC i PSX/PS2
- 2-osiowe drążki analogowe
- Pokryte gumą uchwyty
- 8-kierunkowy pad
- Wybór cyfrowy/analogowy
- Zgodny z Direct X 6.0 lub wyższym
- Interaktywna wibracja w Windows 98/ME/2000/XP

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.** ul. Matuszewska 14 bud. 4
03-876 Warszawa, tel.: (22)332 34 50, fax: (22)332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa: **www.ultima.pl**, e-mail: adam@ultima.pl tel. (22)654-60-43







Spółka zoo, czyli kot i osioł. Do tego dwa ogry, Ciastek, wilku, ciapturek i wróżka. Niezły team...

Shrek 2
Team Action



Przez większą część gry z monitora bije zielona poświata. Nawet Fiona ma zielono w głowie!





Bohater „Rybek z Ferajny" wpadł tu przez przypadek. Zaraz, zaraz... co on ma na czole?

Hej ty! Będziesz tak siedział w cieniu na hałdzie żwiru i czekał na cud? Zła wróżka twoim wrogiem! Obudź się i wstań, nie jesteś sam! W TEAM ACTION wędruje z tobą cała drużyna!

Zaraz, zaraz, uciekasz? Masz złe doświadczenia z ogrem? Filmy pokochałeś, ale wydanej latem tego roku platformówki już nie? Musisz wiedzieć, że wakacyjny SHREK 2 miał dwie odsłony. Ta konsolowa, uśmiechnięta, była bardziej rozbudowana, dłuższa i ładniejsza. Miała ciekawsze misje i pozwalała pokierować większą liczbą postaci. Wydany na pecetach SHREK 2 stanowił jej słabą namiastkę. Gdyby nie boskie tłumaczenie i duet Stuhr-Zamachowski, byłoby bardzo źle.

Na szczęście zimą ktoś pomyślał. Wpierw na Zachodzie, a wkrótce później także i w Polsce pojawi się gra SHREK 2: TEAM ACTION, konwersja programu wydanego latem na konsolach. Jej największą wadą jest niewygodne sterowanie i momentami dość dziwnie zachowująca się kamera. Cała reszta stoi jednak na wysokim poziomie. **Jeśli jesteś w odpowiednim wieku, pokochasz nowe wcielenie ogra i nawet nie spojrzysz na leżące w kącie simsy.**

Fabuła programu opowiada historię podobną do tej, którą widziałeś w kinie. Uatrakcyjniają je zabawne cutscenki oraz niesamowite dialogi, przy których można się spłakać jak bobo. W dodatku polski dystrybutor przygotowuje pełną lokalizację, w pracach nad którą – jeśli się uda – wezmą udział aktorzy znani z kina. Będzie więc cudmiód-powidło.



Największą zaletą TEAM ACTION są ciekawe zagadki. **Tym razem bowiem nie kierujesz wyłącznie Shrekiem tudzież Ciasteczniakiem, ale całą filmową ekipą.** W dowolnym momencie przełączasz się między ogrem, ogrzycą, osłem i na przykład Gadającym Piernikiem. Każda z postaci dysponuje oczywiście innymi umiejętnościami i w związku z tym wykonuje inne zadania. Shrek jest napakowany jak pociąg w czasie Wiosny Ludów, Fiona zna podstawy karate, osioł ma potwornie mocne kopnięcie i nie zawaha się go użyć, zaś kot w butach chodzi po linach. W tych butach oczywiście! Tylko grupowa współpraca wszystkich bohaterów doprowadzi drużynę do szczęśliwego końca.

Nieźle prezentuje się też szata graficzna nowego SHREKA. **Jest lepsza od tej z poprzedniej odsłony, ma więcej kolorów, lepsze tekstury, ciekawsze lokacje i ładniejsze przerywniki, a także kilka różnych rozdzielczości do wyboru** (co w konwersjach nie zdarza się zbyt często). Niezły poziom trzyma też dźwięk, chociaż w wersji angielskiej mało znani aktorzy wcielający się w role bohaterów mają dużo mniej ikry niż ich ekranowi odpowiednicy. Problemy sprawia niestety sterowanie, na szczęście da się podłączyć pada. Samo ukończenie gry zajmie około 15 godzin, co w dzisiejszych czasach jest niestety wynikiem całkiem przyzwoitym.

Jeśli LEM spełni obietnice i przygotuje miodną wersję polską, każdy młody gracz powinien być TEAM ACTION zachwycony. To zdecydowanie jedna z najciekawszych gier tego typu w ostatnich miesiącach.

Powtórki...

Podobieństwo INIEMAMOCNYCH, WIĘŹNIA AZKABANU, LEMONY SNICKETA i TEAM ACTION mocno dziwi. Wszystkie są niby platformówkami, a więc podobne być mogą, ale... niemal identyczny charakter zadań i podział drużyny na postacie o różnych umiejętnościach nie jest przecież gatunkowym standardem. A może właśnie nim się staje? Może jesteśmy świadkami narodzin nowej odnogi platformówek, mocno zakorzenionej także i na pecetach? Oby! Skakania i zbierania pieniążków nie sposób nazwać zadaniem poważnym, ale są gracze, którzy bez tego nie mogą się obejść...





Zagadki w TEAM ACTION nie są trudne, ale wymagają ruszenia łepetyną (w lewo i w prawo)

Shrek 2: Team Action

4+

Platformowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 1.2 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  - ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Luxoflux / LEM**
- www.shrek2thegame.com

cena 89.00

+ Ciekawe zagadki, dużo humoru

– Kamery sprawiają kłopoty

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4	4+

Można było tak od początku. A nie, że wydają słabiutkiego SHREKA 2, a dopiero później fajne TEAM ACTION...

tekst: Michał „Joellll" Zacharzewski

cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

1-56
multispeed

Dyskietki
10 PCS



Cake
25 CD-R



Cake
10 CD-R

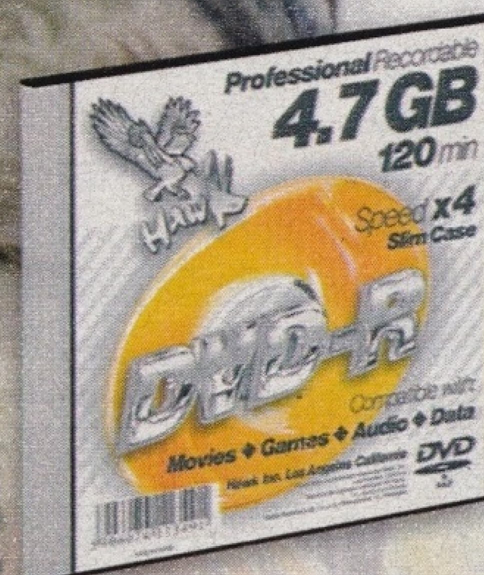




Cake
50 CD-R

Wypalił!
Na pewno!

- parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- doskonałe wyważenie
- 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R



DVD+R x4



DVD-R x4

Wypalisz
4.7GB

Slim Tower
10 PCS



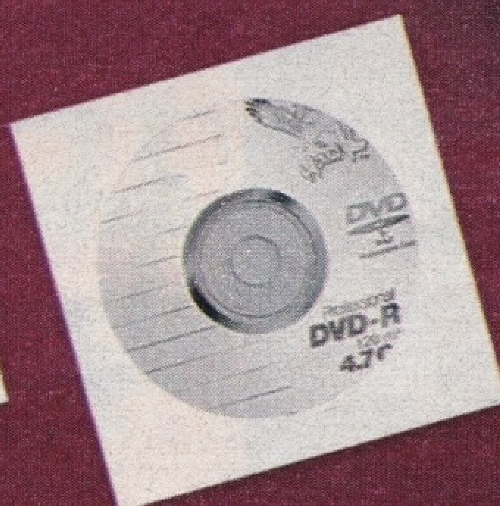


Slim Case
1 PCS

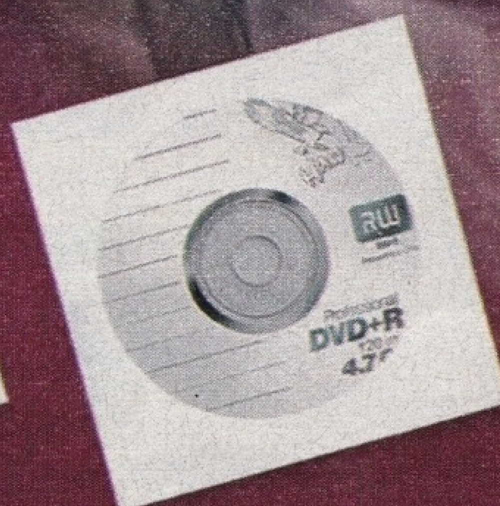




CD-R
w kopercie



DVD-R
w kopercie



DVD+R
w kopercie

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl
tel. (22) 654-60-43
ULTIMA

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ◆ Czas nagrywania: 80 min ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ◆ Grubość: 1,2 mm ◆ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ◆ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ◆ Czas nagrywania: 120 min ◆ Predkość nagrywania: x4 ◆ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ◆ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/ -0,06 mm ◆ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ◆ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro ◆ Procent odbicia: 45-85% ◆ Żywotność: 100 lat
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac,TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV

GORKY 02

Piekielne zimno, kac męczy, a tu znowu trzeba świat ratować przed szaleńcem...

Na początek słów kilka o numeracji GORKY, bo nawet najbardziej uważni obserwatorzy mogli się w tym pogubić. Pierwsza część miała w nazwie numer 17. Druga tytułowała się GORKY ZERO, teraz mamy cyfrę 02. Chronologia też jest strzaskana – GORKY 17 opowiada o wydarzeniach najpoźniejszych, prequel – czyli ZERO – przenosi gracza o kilka lat wstecz, z Polski na Ukrainę. Bohater serii, Cole Sullivan, właśnie tam dostał mocno w kość. Kiedy dwa lata później odnaleźli go tajemniczy ludzie (agenci rządowi?), Cole praktycznie nie rozstawał się z butelczyną. No cóż, ludzie i klimat Wschodu najwyraźniej odcisnęli swe piętno na komandosie.


Tajemnicze laboratorium gdzieś na końcu świata, a w nim doktorek-psycholek

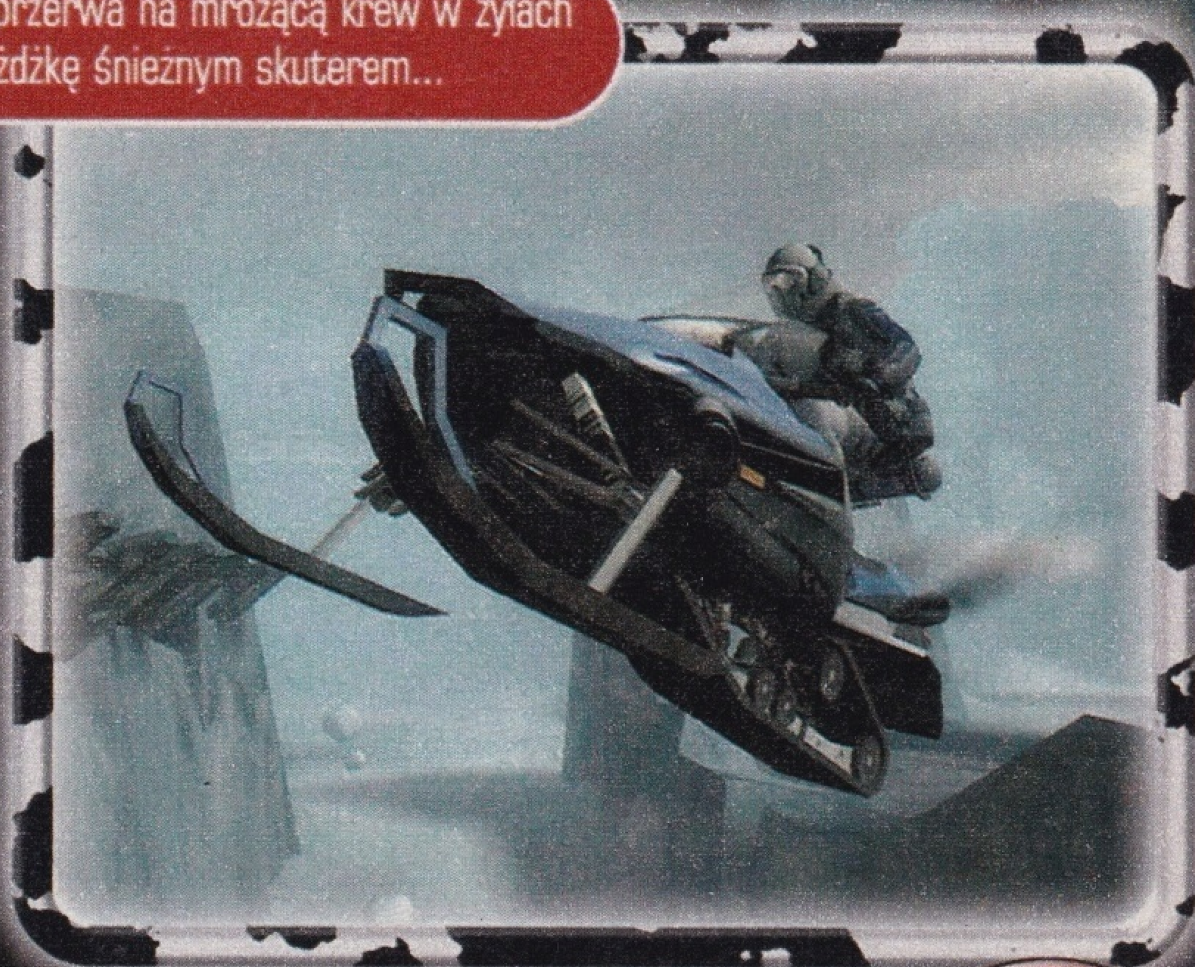
Nie ma się jednak co nad sobą rozczulać, bowiem przed żołnierzem kolejne zadanie bojowe. Podczas manewrów na Morzu Barentsa tonie rosyjska łódź podwodna. Wywiad poinformował, że kilka godzin wcześniej okręt wypłynął ze złomowiska w pobliżu Franz Josef Land. Bliższe badania wykazały, że zbudowano tam silny kompleks wojskowy oraz laboratoria znajdujące się pod kontrolą Jacka Pareckiego, jednego z najlepszych (ale i pozbawionego wszelkich skrupułów) naukowców badających DNA.

Akcja GORKY 02 rozgrywa się w arktycznej scenerii, na terenie bazy wojskowej, w podziemnych laboratoriach i na zatopionej łodzi podwodnej. Krajobrazy są w związku z powyższym nieco monotonne, ale zważywszy na fakt, że baza zbudowana jest na wielkiej górze lodowej, raczej ciężko spodziewać się bujnej roślinności i wielkich gmachów. Znajdziesz tu baraki, zasieki, hangary i laboratoria, do tego wszechobecny mróz i śnieg, za którym zresztą główny bohater nieszczególnie przepada. Pewnie dlatego, że kac męczy go potwornie, a o alka-prim może jedynie pomarzyć.



Gra klasyfikowana jest jako action-stealth, chociaż tego drugiego elementu moim zdaniem za dużo tu nie ma. Za to autorzy dorzucili coś oryginalnego w postaci zręcznościowych przerywników (jazda skuterem na czas między dwiema częściami bazy!). Napotkanych strażników lepiej zdejmować z bezpiecznej odległości, otwierając ogień, nim zorientują się, o co chodzi. I tu pora wspomnieć o najważniejszym mankamencie gry. Celny strzał w głowę faktycznie odsyła wroga w zaświaty, ale jeśli przeciwnik zauważył cię i zaczyna natarcie, naprawdę ciężko go ustrzelić. Nieraz zdarzało się, że wystrzelenie całego magazynku karabinu maszynowego w korpus nadbiegającego żołnierza nic nie dawało. Dodajmy do tego fakt, że Cole rusza się nieco ślamazarnie (nawet na największej prędkości – biegu), przez co walka staje się nieco utrudniona. Planowanie akcji ułatwia za to szczegółowa mapa, na której zaznaczeni są wrogowie oraz ich aktualne nastawienie do twojej postaci.

Do celu z reguły prowadzi jedna droga, choć czasem trzeba pomyśleć, zanim się w dane miejsce udasz. Szczególnie, gdy na ścieżce ustawione są kamery z wykrywaczem ruchu. W trakcie penetrowania pomieszczeń musisz pamiętać o włamywaniu się do komputerów wroga, co daje cenne informacje na temat misji. No i koniecznie przeszukuj ciała martwych strażników, dzięki czemu uzupełnisz zapasy amunicji. Jest to ważne o tyle, że tych ostatnich nie ma za dużo, a przy przechodzeniu między misjami ani twoje zdrowie, ani siła ognia nie wracają automatycznie do pierwotnego stanu. Ja się o tym dość boleśnie przekonałem, zbyt wcześnie wystrzeliwując wszystkie naboje ze snajperki.


Mała przerwa na mrożącą krew w żyłach przejażdżkę śnieżnym skuterem...

Programiści z polskiego studia Metropolis zastosowali nowy silnik i choć grafika nie powala na kolana, wstydzić się za nią nie muszą. Dobrze oddaje klaustrofobiczno-mroźny klimat tajemniczej bazy. Podobnie rzecz się ma z udźwiękowieniem – nie jest ani rewelacyjne, ani beznadziejne, ale na przykład nie wyłączyłem muzyki, co mi się ostatnio nagminnie zdarza w grach komputerowych. Podobnie jak o oprawie audio-wideo, myślę zresztą o całej grze GORKY 02. Można się pobawić, ale żeby od razu oszaleć z zachwytu? Raczej nie...


Pora na zabawę w hakera. W komputerze mogą być cenne kody lub fotki... ruskich gwiazd porno

Gorky 02 — **3+**

Zręcznościowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 128 MB RAM
- cena 19.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Metropolis / Dobra Gra**
- www.aurora-watching.com

+ Interesujący klimat, fajne wstawki zręcznościowe
– Wyjątkowo kiepska fizyka, wykonanie gry totalnie bez polotu

Grafika 3+ | Dźwięk 4 | Frajda 3+

Jeśli tej zimy brakuje ci śniegu i emocji, zapraszamy do młócki z Ruskimi. **Ale może lepiej jednak jakąś książkę poczytać?**

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

Wreszcie możesz zostać Ninją!

PREMIERA! REWELACYJNA PLATFORMÓWKA NA PC!!!

nova gra 2 CD

TYLKO 18,50 zł

PREMIERA STYCZEŃ 2005

WYDANIE SPECJALNE CDA

nova gra

I-Ninja

UWOLNIJ WŁASNE MOCE NINJA

W zestawie:
- pełna wersja gry I-Ninja (2 CD)
- instrukcja w języku polskim
- poradnik do gry
- plan lekcji i kalendarz
- dwa plakaty

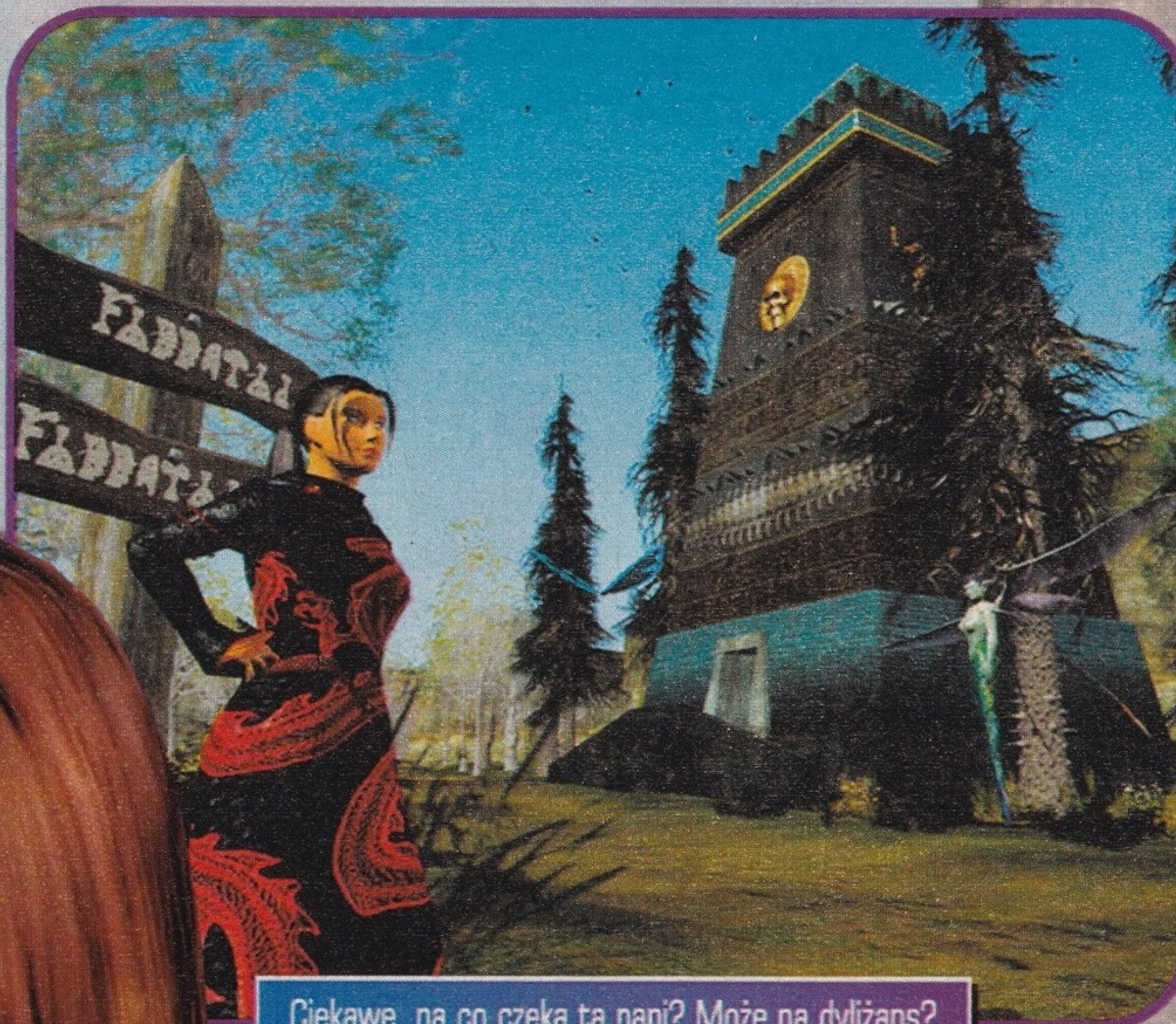
Zrób to z Novą Grą!

EVERQUEST II

Pierwszy EVERQUEST stał się bardzo popularny, szczególnie w USA. Czy części drugiej uda się powtórzyć sukces? Hmm... Pomidor!

Setki, a może i tysiące graczy na całym świecie z wielką niecierpliwością oczekiwało na pojawienie się EQ2. Atmosferę podsycały ukazujące się co jakiś czas screeny prezentujące piękną grafikę oraz zapewnienia twórców, że otrzymamy zupełnie nową jakość.

Faktycznie, trzeba przyznać, że oprawa graficzna w EVERQUEST 2 jest znakomita. W wielu zakątkach czujesz się wręcz zauroczony, spacerując wśród traw uginających się na wietrze, obserwując leśne zwierzątka czy podziwiając inne cudeńka. Cieszą drobne smaczki, jak na przykład fakt, że NPC'owa handlarka rozciera nad ranem zmarznięte ręce i chucha w nie, by się ogrzać, zamiast stać jak nieruchoma kłoda, jak w wielu innych grach. Właśnie takie drobiazgi decydują o atrakcyjności wizualnej najnowszego dziecka Ubisoft, zaś cukierkowa kolorystyka i bajkowe wręcz efekciarstwo tylko dopełniają obrazu. Całkiem nieźle wyszły też obszary, które z różnych względów tradycyjnie wypadały kiepsko w grach RPG i MMORPG – miasteczka i lochy.



Ciekawe, na co czeka ta pani? Może na dyliżans? Zwróć uwagę na przepiękny krajobraz wokół

Jak w każdej tego typu grze, zabawę rozpoczynasz od stworzenia postaci. Podobnie jak w STAR WARS GALAXIES, masz sporą swobodę przy wyborze wyglądu zewnętrznego – można modyfikować nawet tak mało istotne detale jak wysokość czoła czy kąt nachylenia oczu. Niestety znacznie gorzej jest, gdy przychodzi do rzeczy naprawdę istotnych, czyli wyboru profesji. **Muszę przyznać, że w tej kwestii EQ2 sromotnie mnie zawiódł, gdyż daje do wyboru zaledwie 4 (cztery!!!) klasy postaci: Wojownika, Maga, Kapłana i Zwiadowcę.** I naprawdę nie imponuje mi, że na 10 poziomie możesz wybrać jedno z trzech rozwinięć, a na 20 jeszcze jedno z dwóch. Razem daje to bowiem zaledwie 24 możliwości, a i to jest złudne, bo w ramach jednej klasy głównej (archetypu), podklasy są do siebie dość podobne. Ma się to nijak np. do ULTIMY ONLINE, gdzie zamiast sztywnej klasy wybierasz (w uproszczeniu) siedem umiejętności spośród 54, by w ten sposób „się określić". Pomijając już, jak ciekawe i nowatorskie kombinacje można uzyskać, ważna jest czysta liczba możliwych do wykonania szablonów postaci. Nie chce mi się liczyć, na ile sposobów można wybrać siedem elementów spośród 54, ale zapewniam cię, że jest ich DUŻO. Stają się wtedy możliwe przedziwne



Smoki robią potężne wrażenie, tym bardziej szkoda, że nie da się ich złapać i oswoić jak w ULTIMIE ONLINE

Kto z przyjemnością ukręci ci w grze łeb...


Golem nie jest może super groźny, za to samym wyglądem przyprawia o palpitacje serca...


...za to Żyjąca Statua dysponuje gigantyczną siłą i może wgnieść cię w ziemię jednym strzałem


Te stworzonka wyglądają nieszczególnie groźnie, jednak atakują hordami i mogą być niebezpieczne


Gryfy stanowią twardy orzech do zgryzienia, lecz są pożyteczne, gdyż można na nich latać

połączenia jak Bard-paladyn, Nekromanta-kucharz-krawiec i tak dalej. A w EVERQUEST tego niestety nie uświadczysz, i jest to mój główny zarzut.

Nic natomiast nie da się zarzucić sposobowi wprowadzenia nowych graczy w świat EQ2. Na początku możesz przejść szybkie szkolenie z podstawowych dziedzin jak poruszanie, walka, rozmowa itp. Szkolenie odbywa się na pokładzie statku płynącego na Wyspę Uchodźców i jest zrobione interaktywnie, profesjonalnie i ciekawie. Całe szczęście jest też możliwość zrezygnowania z niego :) Następnie wysiadasz na rzeczonej wyspie i sprawdzasz w praktyce, jak działa wszystko to, czego nauczyłeś się na statku. Na Wyspie Uchodźców otrzymasz pierwsze questy i po raz pierwszy zapewne dostaniesz po łbie i zginiesz. Czas zacząć się do tego przyzwyczajać, bo jak w każdej grze role-playing, pierwsze kroki nowo stworzonej postaci są zazwyczaj ciężkie i naznaczone wieloma zgonami. I ponownie gratulacje dla twórców gry – podobnie jak na statku, tak i na Wyspie Uchodźców możesz stwierdzić, że masz w nosie ich głupie problemy i przejść od razu do dalszej części rozgrywki. **Jeżeli twoja postać jest dobra, zostaniesz zawieziony do miasta Qeynos, jeśli zaś jest zła, wyląduje we Freeport. Tam rozpocznie się twoja przygoda, a rozpocznie – trzeba przyznać – miło, bo na dzień dobry dostaniesz na własność pokój szumnie nazywany domem.** Prawdziwy dom ponoć możesz sobie


Interfejs, mimo iż bardzo wygodny, do pięknych nie należy. Dlatego pokazujemy go tylko na jednym screenie


Ratonga to nowa rasa złych ludzi-szczurów. W zasadzie bardzo przypominają Skavenów z Warhammera

Przez 50 procent czasu w grze jest ciemno, więc używasz noktowizji wyglądającej obleśnie. I na co ładna grafika?



kiedyś w przyszłości zbudować i urządzić, jednak tej opcji nie udało mi się przetestować w tak krótkim czasie.

Co dalej? Ano z grubsza to, co w każdej innej grze RPG online – lejesz stworki, zbierasz graty, wykonujesz questy. Gadasz z innymi graczami, ewentualnie zakładasz gildię bądź wstępujesz do już istniejącej. Standard. Questów w EQ2 jest sporo, czy natomiast są lepsze, czy gorsze od tych z innych gier, musisz ocenić sam – to kwestia gustu. Na początku poziomy lecą dość szybko. Dobrze jest jak najprędzej dojść przynajmniej do 10, kiedy to określasz swoją specjalizację.

Miałem kłopot z wydaniem ostatecznego werdyktu. Wiele razy gra mnie wkurzyła, wiele razy wynudziła, lecz były też chwile, gdy bawiłem się całkiem nieźle. Bardzo dobra oprawa oraz wygodny interfejs to duże plusy, cieszy też fakt, iż mimo intensywnego grania jest nadal wiele rzeczy, których nie robiłem i wiele miejsc, w których nie byłem. Myślę więc, że mogę polecić EQ2 wszystkim osobom, które chciałyby spróbować swych sił w grze typu MMORPG, a są zbyt przywiązane do dobrej grafiki, by grać w UO (ULTIMA ONLINE nadal uważam za grę bogatszą i dającą więcej możliwości).

Nie bez znaczenia jest też fakt, że Cenega oferuje abonament za złotówki i bez konieczności używania karty kredytowej. To milowy krok w kierunku upowszechnienia tej formy rozrywki, w dalszym ciągu (niestety) dość elitarnej i skupiającej stosunkowo niewielu graczy.

Profesje do wyboru

Na początku wybierasz jeden z czterech archetypów: Fighter, Mage, Priest lub Scout. Na 10 poziomie Wojownik ma do wyboru Warrior (na 20 rozwój na Berserker i Guardian), Brawler (Bruiser, Monk) i Crusader (Paladin, Shadowknight). Mag ma do wyboru: Sorcerer (Warlock, Wizard), Enchanter (Illusionist, Coercer) oraz Summoner (Necromancer, Conjurer). Kapłan wybiera pomiędzy: Cleric (Templar, Inquisitor), Druid (Warden, Fury) i Shaman (Defiler, Mystic). Wreszcie Zwiadowca otrzymuje do dyspozycji: Rogue (Brigand, Swashbuckler), Bard (Dirge, Troubador) oraz Predator (Assassin, Ranger). Jak widać, klas postaci nie jest zbyt wiele, poza tym są w instrukcji strasznie marnie opisane, przez co nie wiadomo, czym się różnią i charakteryzują...

W EVERQUEST 2, przynajmniej teoretycznie, możesz przekonać się, jak to jest być beaardzo złym człowiekiem...

Everquest II — **4**

MMORPG

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 512 MB RAM, 6 GB HDD
- cena 139.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer LAN**
- **Ubisoft / Cenega Polska**
- http://everquest2.station.sony.com

+ Przepiękna grafika, przejrzysty interfejs, sporo graczy online
– Żałośnie skromny wybór profesji, niekiedy nudnawe questy

Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 4-

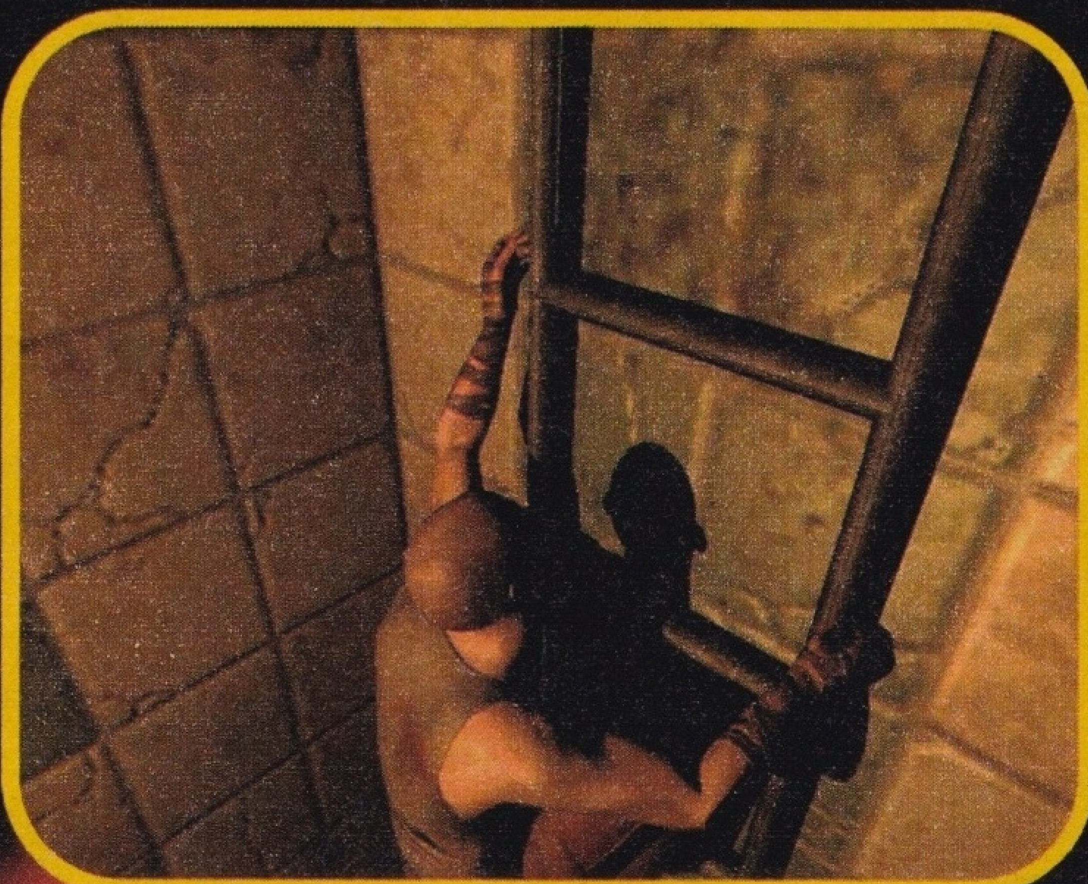
Bardzo słuszny wybór dla osób, które nie mogą się obejść bez dobrej grafiki i w związku z tym nigdy nie poznają UO

tekst: Piotr „Frogger" Moskal

THE CHRONICLES OF RIDDICK™ ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Opisać ten tytuł w kilku słowach? CHRONICLES OF RIDDICK to jedna z najlepszych produkcji zeszłego roku

Gdzieś pomiędzy premierą HALF-LIFE 2, a zamieszkami będącymi bezpośrednim efektem ukazania się w sklepach GTA: SAN ANDREAS, połączone siły korporacji Vivendi Universal Games i szwedzkiego developera Starbreeze Studios ukończyły konwersję gry, którą użytkownicy Xboxa znali już od miesięcy. Chociaż CHRONICLES OF RIDDICK pojawił się na pececie bez większego szumu, nie należy lekceważyć tego tytułu. Komputerowa wersja jednej z najlepszych gier akcji na konsole prezentuje się bardzo efektownie, działa stabilnie i – co najważniejsze – wciąga jak diabli. Wręcz wypada w nią zagrać.



Vin Diesel to gość, który niekoniecznie musi być uznany za najlepszego aktora w historii kinematografii. Co do tego nie mam najmniejszych wątpliwości. Mam jednak szacunek dla faceta, który od lat konsekwentnie pracuje nad stworzeniem własnego uniwersum. Czyżby ambicje na miarę George'a Lucasa? W to nie wątpię. W efekcie coraz bardziej lubię tego typa i stworzoną przez niego postać, czyli Richarda B. Riddicka. Kto widział „Pitch Black" czy „Kroniki Riddicka" w kinie bądź na DVD, doskonale wie, o co chodzi. Richard B. Riddick jest jednym z najbardziej poszukiwanych bandytów w całym kosmosie. Zasłynął okrucieństwem, wyjątkowo brutalnymi morderstwami, a także licznymi zbrodniami przeciw ludzkości. Mówiąc krótko, przy Riddicku wymięka nawet profesor Lecter. Riddick, jak każdy poszukiwany przestępca, trafia w końcu do więzienia – mamra o najgorszej możliwej sławie, mamra, z którego nikt nie uciekł. Butcher Bay, bo tak nazywa się ten zakład poprawczy, to najsilniej strzeżony obiekt w całym znanym kosmosie. Jak można się domyślić, od pierwszych sekund rozgrywki Riddick zaczyna myśleć, jakby stąd uciec.

Ten pan to Riddick. Pan Riddick jest mordercą i zbiegłym skazańcem



Strażnicy nie lubią, gdy podchodzi się do nich zbyt blisko i stają się wówczas bardzo nerwowi

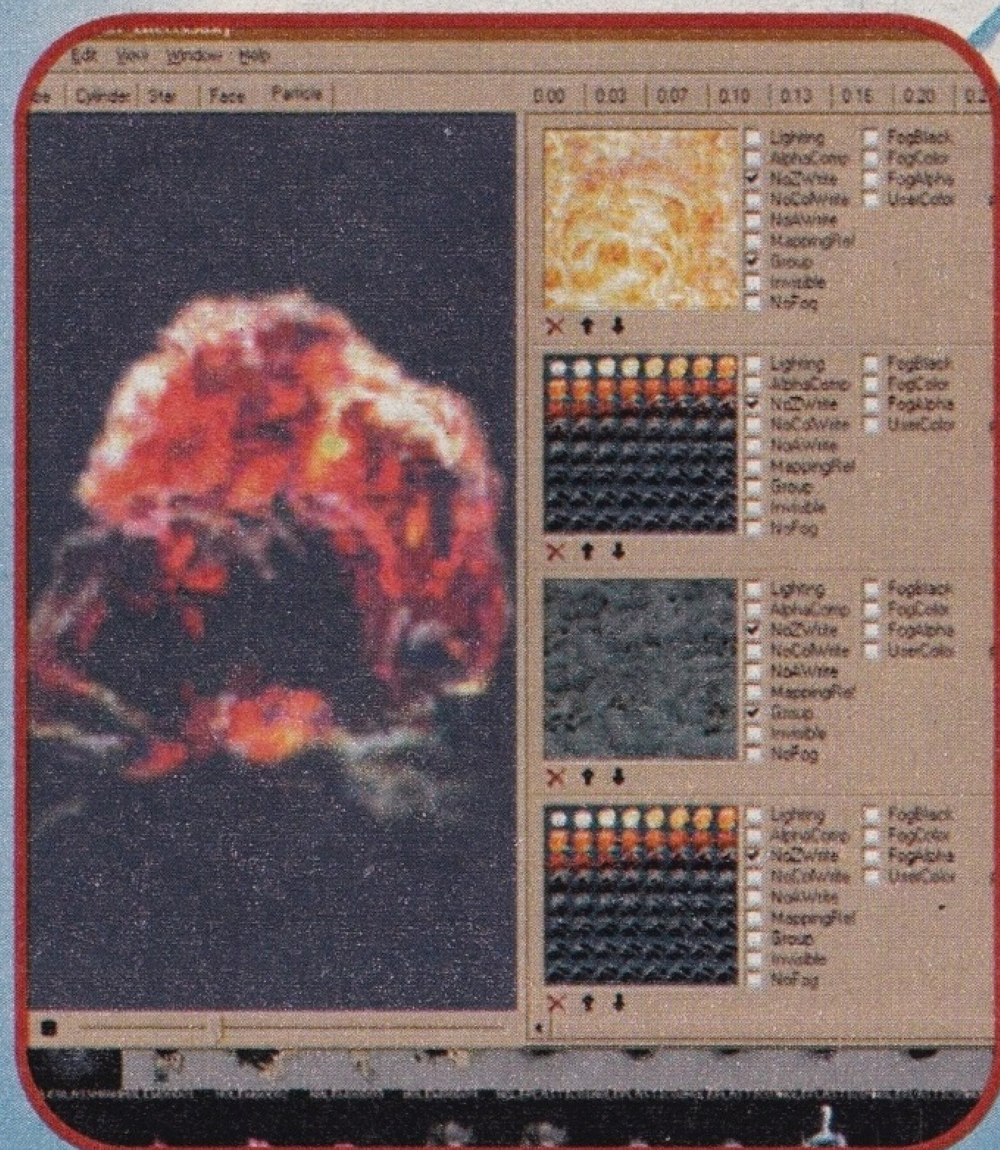
Nie raz i nie dwa przyjdzie ci dzierżyć potężną giwerę. Seria w środek głowy zatrzyma każdego kozaka

Powiedzieć, że CHRONICLES OF RIDDICK jest grą akcji widzianą z perspektywy pierwszej osoby, byłoby zbyt wielkim uogólnieniem. Chociaż to określenie całkiem wiernie opisuje faktyczny stan rzeczy, jest jednak dość krzywdzące. Wcielając się w postać Riddicka przeżyjesz bowiem pełne napięcia momenty rodem z THIEF czy serii MGS, weźmiesz udział w spektakularnych strzelaninach, będziesz pilotował wielkiego robota bojowego, a nawet wykonasz kilkanaście zadań z pogranicza gier przygodowych i RPG! Wiem, co sobie myślisz – po wymienieniu atrakcji przyjdzie czas na wytknięcie autorom gry wszystkich pomyłek i porażek. W końcu to normalna praktyka w przypadku konwersji – a tu mówimy o konwersji opartej na filmie! Otóż w tym wypadku lista narzekań nie pojawi się. Chociaż CHRONICLES OF RIDDICK brawurowo łączy elementy różnych rodzajów rozgrywki, trudno jest się do czegokolwiek przyczepić – kolejne atrakcje pojawiają się płynnie i naturalnie, z każdą chwilą coraz bardziej wciągając gracza w świat Riddicka.

Jednym z najmocniejszych atutów produkcji jest sposób, w jaki ukazane są tutaj wydarzenia. Chociaż opowieść oglądasz na ekranie mo-

Chcesz pogrzebać?

Jeśli korci cię, aby pogrzebać trochę w CHRONICLES OF RIDDICK, wykorzystaj program OGIER – edytor stworzony przez Starbreeze Studios. Z jego pomocą pozmieniasz przeróżne rzeczy nie tylko w opisywanej grze, ale też w innych produkcjach szwedzkiego developera – ENCLAVE czy KNIGHTS OF THE TEMPLE. Co ciekawe, OGIER jest całkowicie darmowy. Możesz ściągnąć go ze strony: http://www.starbreeze.com/ ogier.jsp#



nitora, ma się wrażenie, że uczestniczysz w wielkiej, hollywoodzkiej produkcji, w której na dodatek odgrywasz główną rolę. Jest to zasługa sztabu graficznego. Świat gry prezentuje się po prostu oszałamiająco – mam tu na myśli zarówno wygląd otoczenia, jak i klasę opracowania postaci, które spotkasz podczas zabawy. Świetna grafika to jednak nie wszystko. Autentyczność przeżyć w CHRONICLES OF RIDDICK wynika także z całego mnóstwa szczegółów, które choć nie mają wpływu na rozgrywkę, cieszą jak wszyscy diabli. Długo można by je wymieniać. Z braku miejsca ograniczę się do informacji, że jeśli odpowiednio ustawisz obraz, zobaczysz nogi Riddicka czy jego ramiona. Wreszcie bohater produkcji FPP nie jest tylko kamerą wiszącą na wysokości oczu – dzięki temu drobnemu patentowi, Riddick staje się herosem bardziej przekonującym niż Freeman z HL 2.

Pozostańmy jeszcze na chwilę przy prezentacji. Dzięki zastosowaniu szeregu filtrów, grafikom ze Starbreeze Studios udało się stworzyć świat, który zdaje się autentycznie żyć. Widziany podczas przerywników Riddick wygląda zupełnie jak Vin Diesel, także reszta bohaterów mogłaby z powodzeniem pojawić się w rzeczywistym świecie. Podobnie jak w DOOM3 czy innych wiodących produkcjach FPP, ujrzysz tu całe mnóstwo ruchomych źródeł światła, dynamiczne cieniowanie oraz bardzo, ale to bardzo fajnie przygotowane modele bohaterów. Już wersja na Xboxa wyglądała świetnie, ale to, co można zobaczyć na pececie, przechodzi najśmielsze marzenia – aż trudno uwierzyć, że wszystko to osiągnięto dzięki banalnemu podniesieniu rozdzielczości. Co ciekawe, warstwa dźwiękowa stoi na równie wysokim poziomie – podniosłe tony świetnie motywują do walki, zaś co do SFX'ów i ambientów, wszystko jest na swoim miejscu i brzmi jak należy. Gdy przemierzasz tonące w ciemnościach katakumby, do twoich uszu dochodzą wrzaski ich mieszkańców, w więzieniu słyszysz odgłosy bijatyki zniekształcone przez krótkofalówki głosy strażników, zaś pobytom w laboratoriach towarzyszy przyjemny pomruk urządzeń elektrycznych. Jedynie odgłosom wystrzałów z różnych broni brakuje mięsistości. Z drugiej strony, w CHRONICLES OF RIDDICK można usłyszeć rewelacyjnie dobrane głosy, których użyczyło kilka sławnych osób. W rolę Riddicka wcielił się oczywiście Van Diesel. W grze pojawił się znany z obrazu „Hellboy" Ron Perlman, a także raper Xzibit – ten sam, który pewnego dnia może zjawić się u ciebie w domu i odpicować ci furę, ziomal. Poza nimi, w CHRONICLES OF RIDDICK usłyszysz aktorów, których kojarzysz z filmu – Cole Hauser (Johns), Kristen Lehman (Shirah) czy Willis Burks (Pope Joe). W rezultacie nie usłyszysz w tej grze kwestii drętwych czy kiepsko zagranych.

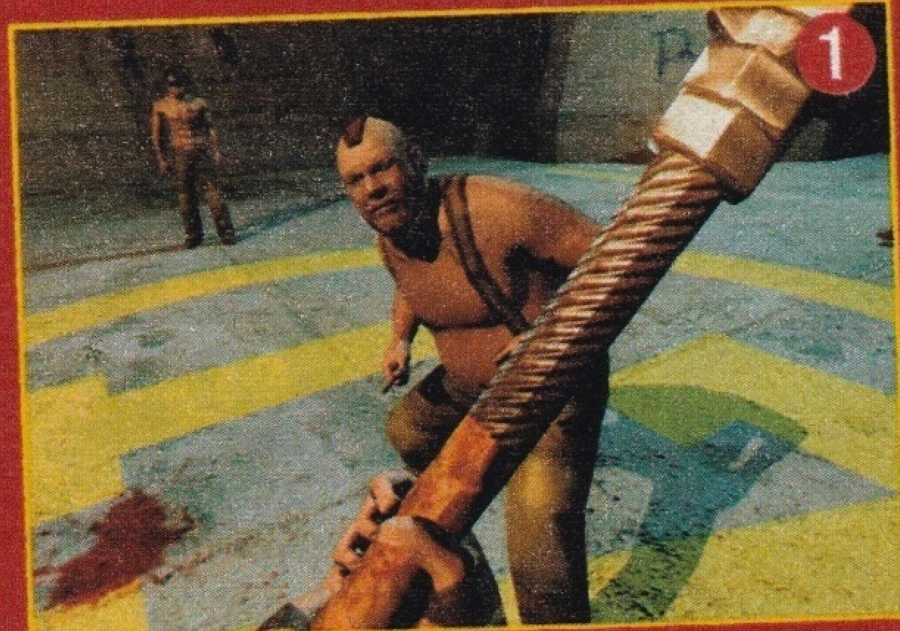
Cyfrowy Riddick wygląda i brzmi zupełnie jak Vin Diesel. To bardzo uroczy patent

Aby uciec z więzienia, trzeba będzie posłużyć się kilkoma fortelami. Na początek zamieszajmy w systemie weryfikacji DNA

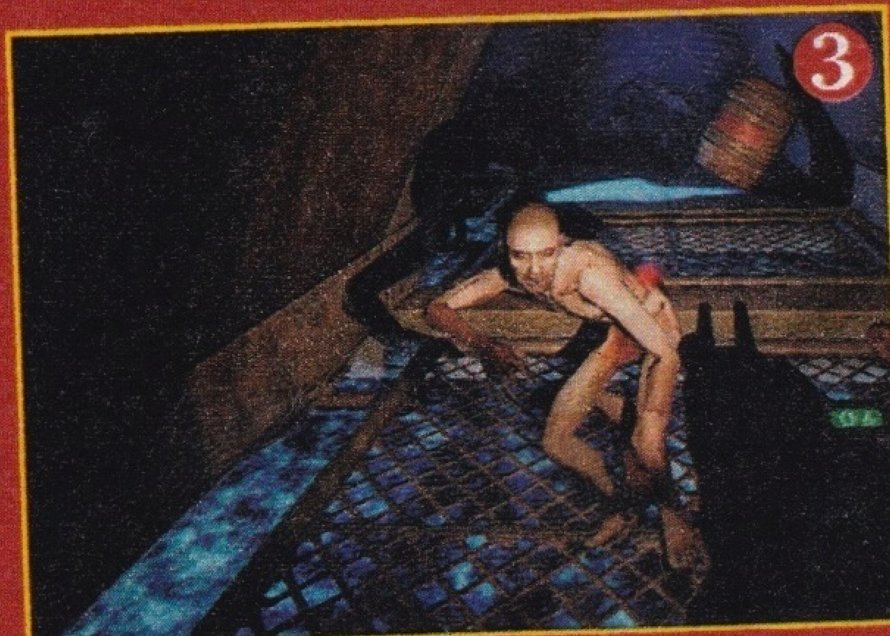
Jak już zostało napisane, w RIDDICK pojawiają się elementy różnych gier i najnowsze wydawnictwo VU Games całkiem sprawnie sobie z tym radzi. W jednej chwili skradasz się tunelami wentylacyjnymi, w następnej zabijasz służby porządkowe więzienia Butcher Bay. Co najważniejsze jednak, te odmienne klimatycznie wyzwania zostały odpowiednio wyważone, dzięki czemu nie można narzekać na nudę. W każdej z dziedzin masz duże pole do popisu. Na przykład podczas skradania się możesz zeskakiwać na niespodziewających się niczego strażników, możesz łamać im karki i chować ich ciała z dala od najczęściej uczęszczanych tras. Podczas walki wręcz masz możliwość stosowania kombosów, a nawet counterów, które Riddick wykonuje nadzwyczaj brutalnie. Podczas strzelania zaś... Cholera, wszyscy wiedzą czego spodziewać się po strzelaniu!

Niestety, miejsce już dawno się skończyło, więc nie będę mógł opowiedzieć o wszystkim. Wiedz jednak, że CHRONICLES OF RIDDICK to pozycja obowiązkowa – nawet gdy właśnie ukończyłeś HL 2 i myślisz, że już nic nie zrobi na tobie większego wrażenia. To wyjątkowo udana gra akcji, doskonale pokazująca potencjał grupy Starbreeze Studios. Liczę więc, że kolejne produkcje teamu będą jeszcze lepsze.

Zabawy z bronią


1. W więzieniu Butcher Bay będziesz miał mnóstwo okazji do rozbicia komuś głowy...


2. Będziesz w nim także prześladowany przez Abbotta – a to przecież... sam Xzibit!


3. Na pewien czas trafisz do podziemi Butcher Bay, w których zmierzysz się ze stadami ghouli


4. Zbrodnie przeciw ludzkości. Chcesz zabić strażnika śrubokrętem? Proszę bardzo!

CoR: Escape From Butcher Bay

5

Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.8 GHz, 356 MB RAM, 3.2 GB HDD
- cena 129.00
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer LAN**
- **VU Games / Nicolas Games**
- www.riddickgame.com

\+ Cudowny, ponury klimat, wciągająca rozgrywka...

– Co jakiś czas pojawiają się problemy z grafiką, a dokładniej cieniami...

Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 5

Nader udana gra akcji. Ucieczka z więzienia widziana z perspektywy najbardziej poszukiwanego we wszechświecie przestępcy? Proszę bardzo!

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

CHILDREN OF THE NILE™

Twórcy CAESARA i FARAONA postanowili odejść od schematów i stworzyć coś oryginalnego...

Strategie ekonomiczne to gatunek, w którym rzadko pojawiają się nowe rozwiązania. Wyjątków jest niewiele... CHILDREN OF THE NILE stara się wytrącić ten typ gier z letargu, wprowadzając do zabawy cały szereg nowych pomysłów.

Z wyglądu CotN przypomina dziesiątki innych strategii ekonomicznych, jednak w zamyśle znacznie się od nich różni. Przede wszystkim, zrezygnowano z ujęcia wydajności wszelkich budynków w stałych liczbach. Przykładowo, w FARAONIE zbieracz gliny dostarczał 1200 jednostek rocznie. Jeden warsztat ceramiczny mógł przerobić ich 600 i wyprodukować 600 sztuk ceramiki – dlatego należało postawić 2 na każdego zbieracza gliny. Wszystko jasne i czytelne.

W CotN poprzeczka poszła w górę. Np. wytwórca cegieł do produkcji potrzebuje gliny, sitowia i trzciny. Jeśli ma dziecko, to ono pomoże mu zebrać materiały. Im dalej znajduje się źródło surowców, tym więcej czasu zajmie transport. W międzyczasie jego żona pójdzie po jedzenie do piekarni i po zakupy do sklepu. Od czasu do czasu cała rodzina musi skorzystać z opieki medycznej oraz pomodlić się w świątyni. Jeśli któregokolwiek z elementów zabraknie, tempo produkcji spadnie, a wskaźnik szczęścia pójdzie odrobinę w dół. Gdy znajdzie się niebezpiecznie nisko, wytwórca może zacząć protestować przed pałacem faraona albo wróci do swojej rodzinnej wioski. A wtedy produkcja spadnie do zera.

Jak już pewnie się domyślasz, w CotN podstawą potęgi są ludzie, nie zaś budynki. Tutaj nie wystarczy postawić gmachu zarządcy, żeby czerpać z niego korzyści. Ważne, by wprowadziła się do niego szlachta. Pamiętaj też, że jedyną formą pieniędzy w CotN jest chleb. Począwszy od faraona, a skończywszy na wieśniaku, wszyscy otrzymują żywność w zamian za swoje usługi i produkty. Jeśli łańcuch wzajemnych zależności jest źle zbudowany, ktoś nie otrzyma odpowiedniej porcji jedzenia. W tym momencie wyruszy na poszukiwania owoców, przerywając pracę.

Rozgrywka została podzielona na dni i noce. Każda doba symbolizuje trzecią część roku: wylew Nilu, sadzenie lub zbiory. Taki układ znacznie ułatwia zabawę i przypomina, iż faraon nie jest nieśmiertelny. Jeśli zamierzasz dokonać wielkich rzeczy, musisz się spieszyć.

Dla faraona najważniejszy jest prestiż. Możesz go zdobyć przez propagandę, podboje, odkrycia, wznoszenie ogromnych budowli i monumentów oraz rozbudowę pałacu. Dzięki niemu możesz przyciągnąć do siebie więcej szlachty, która zajmuje się zarządzaniem farmami – a przecież żywność to pieniędze. **Prestiż nie przychodzi sam z siebie, trzeba go zdobywać i pielęgnować. Dzięki temu non-stop musisz zajmować się swoim imperium – nie ma tu nudnych przestojów.**

CotN zostało zaprojektowane niezwykle sprytnie. Ciężko tutaj o idealne rozwiązania. Na przykład, im bliżej Nilu zbudujesz miasto, tym szybciej zbiory dotrą do domów i tym szybciej będzie rozbudowywać się całe imperium. Nigdy nie wiadomo jednak, czy w czasie wylewu rzeka nie zniszczy nabrzeżnych domostw. Za blisko źle, za daleko jeszcze gorzej – ciężka jest praca faraona!

CotN działa w środowisku 3D, wykorzystując na własne potrzeby silnik graficzny EMPIRE EARTH. Grafika prezentuje się przyzwoicie, choć nie zadziwia. Przejście w pełne 3D pozwala na dowolne manipulowanie kamerą, ale jednocześnie pozbawiło grę szczegółowości, z jaką narysowane były obiekty chociażby w FARAONIE. Podkład muzyczny CotN pasuje do egipskiego klimatu gry. **Większość efektów dźwiękowych słychać dopiero po przybliżeniu kamery, co jest świetnym rozwiązaniem.**

CotN jest godne polecenia, o ile lubisz ten gatunek gier. Zaimplementowany system ekonomiczny jest spójny i interesujący, a do pełni sukcesu zabrakło lepszej oprawy wizualnej oraz interfejsu przyjaznego dla użytkownika.

tekst: Tomasz „Faraon Coval" Kowalski

Niecodzienny widok: żaglowiec stojący w porcie na postawionych żaglach. ROTFL!

Zielony Egipt... Piach pustyni wyeksportowano do Oceanii, gdzie popyt na ziemię był duży

Codziennie rano 157 robotników polerowało piramidę, by była gładka jak tyłek niemowlęcia

Immortal Cities Children of the Nile **4+**

Strategia ekonomiczna

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1.1 GB HDD

cena 99.90

- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Tilted Mill / CD Projekt**
- www.immortalcities.com/cotn

\+ Nowatorskie podejście, wymaga myślenia

– Niedopracowany interfejs, niski poziom detali

Grafika 4 | Dźwięk 4+ | Frajda 5-

Ciekawa, nowatorska i wymagająca strategia ekonomiczna. Rozrywka dla tych, którzy cenią bardziej treść niż formę

KONKURS SMS

THE SETTLERS®
DZIEDZICTWO KRÓLÓW

Mamy dla was 20 ZESTAWÓW gier SETTLERS III + IV + V

Odpowiedz na proste pytanie:
Którą częścią THE SETTLERS jest Dziedzictwo Królów?
Rozwiązanie wpisz w SMS'a o treści:
CL.ST.# (zamiast # podaj numer części)
i wyślij pod numer 7164



Na odpowiedzi czekamy do 31 stycznia. Koszt SMS'a – 1.22 zł z VAT

ALEXANDER

Co zostało z genialnych kampanii macedońskiego króla? Zawzięta i mało sensowna łomotanina ubrana w szaty najbardziej standardowego RTS'u...

Aleksander Wielki 356-323 p.n.e.

Szaleniec, geniusz, okrutnik, tyran, wspaniały strateg oraz taktyk. Każde z tych określeń pasuje do króla Macedonii. Władca małego, górskiego państewka nieoczekiwanie stał się panem niemal całego znanego świata. A w dodatku wszystkich wielkich czynów dokonał między 20 a 33 rokiem życia, kiedy zmarł – być może chory, a być może otruty dosypaną do wina strychniną. Aleksander pokonał Greków, zmiażdżył największą potęgę ówczesnego świata – Persję oraz z sukcesami walczył z władcami Indii, dochodząc aż do Gangesu. Rezygnację z niebezpiecznej kampanii wymusiły na nim własne oddziały, pragnące już wracać w rodzinne strony i korzystać z nagromadzonych w czasie wojny bogactw. Wysocy dowódcy armii byli również przerażeni coraz bardziej pogłębiającym się szaleństwem władcy. Aleksander Wielki jeszcze w Indiach podobno snuł plany podboju Italii, Kartaginy, Hiszpanii, a nawet szykował się do opłynięcia Afryki. Kiedy umarł, wojsko nie zaakceptowało jego syna (urodził się już po zgonie króla) i oddało rządy nad państwem w ręce Arridajosa – upośledzonego umysłowo brata Aleksandra. W roku 307 imperium ostatecznie rozpadło się na pięć mniejszych królestw.

Komputerowe adaptacje wielkich hitów filmowych zwykle są tylko próbą „skoku na kasę" i nie podbijają serc graczy (WŁADCA PIERŚCIENI: BITWA O ŚRÓDZIEMIE jest tylko chlubnym wyjątkiem od niechlubnej reguły). Niestety realizację ALEKSANDRA powierzono ukraińskiej firmie GSC, znanej ze strategii czasu rzeczywistego, zatytułowanej KOZACY, która szczególnej kariery na świecie nie zrobiła. Ukraińcy zastosowali ulepszony, ale zupełnie niezachwycający engine, znany ze swych wcześniejszych produkcji. Niestety powtórzyli też wiele dawnych błędów i dodali sporo nowych. Zajęcie się taką tematyką jak wojny prowadzone przez Aleksandra Wielkiego powinno motywować do stworzenia szczególnie atrakcyjnych scenariuszy oraz wykreowania świata oddającego realia epoki. Tymczasem co dostaliśmy? **Sztampowy RTS, w którym liczy się jak najszybsze wyprodukowanie jak największej liczby oddziałów, a strategie oraz taktyki schodzą na plan dalszy.** Krótko mówiąc: taktyka Armii Czerwonej. Wysyłamy tysiąc czołgów, a jak przepadną, to wysyłamy tysiąc następnych...



Na wyższych poziomach trudności wrogowie potrafią skoncentrować ogromne siły obronne, na niższych zachowują się jak idioci pozbawieni instynktu samozachowawczego

Rozgrywka

W ALEKSANDRZE możesz uczestniczyć w długiej kampanii (na początku dowodzisz tylko wojskami Macedonii, potem pojawiają się nowe możliwości) lub w wykreowanych przez autorów pojedynczych misjach. Możesz też tworzyć własne scenariusze oraz zmierzyć się z innymi graczami za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej. Niestety większość kampanijnych misji jest krótka i mało interesująca, a wśród recenzentów przysłowiowa wręcz stała się misja z bitwy pod Gaugamelą, którą można zakończyć w niespełna cztery minuty. Do dyspozycji masz armie Macedonii, Persji, Egiptu oraz Indii. Każda oczywiście dysponuje sobie tylko właściwymi jednostkami bojowymi (w tym oczywiście efektowanie prezentującymi się słoniami lub wielbłądami!).

Gospodarka

Aby zbudować silne państwo oraz powołać wielką armię, potrzebne ci są surowce. W grze musisz pozyskiwać aż pięć rodzajów bogactw naturalnych – są to złoto i żelazo (w kopalniach), żywność (na polach), drewno (pochodzące z wyrębu) oraz kamień (z kamieniołomów). Obsługą gospodarki zajmują się chłopi, którzy gromadzą surowce w magazynach. W wypadku kopalń surowce trafiają do magazynów automatycznie. Ciekawym rozwiązaniem jest możliwość rozbudowy kopalni, umożliwiająca pracę większej liczbie chłopów, a przez to zwiększenie intensywności wydobycia. Jednak kopalnie mogą być wznoszone tylko na ściśle wyznaczonych miejscach. **Chłopi dysponują swoją własną „inteligencją", która powoduje, iż nawet jeśli o nich zapomnisz, nie stoją bezczynnie, tylko zabierają się do pracy w najbliższej okolicy.**

Teoretycznie jest to rozwiązanie słuszne, ale w praktyce utrudnia wygodne zebranie kilkunastu pracowników w jednym miejscu. Chłopi od razu rozbiegają się, szukając sobie zajęcia (czasem niekoniecznie jest to zajęcie, do którego sam byś ich wysłał).

Oczywiście obecność pięciu surowców strategicznych powoduje pewien galimatias.



W starciach uczestniczą również floty, a statki transportowe pełnią bardzo ważną rolę w „wyspiarskich" scenariuszach



ALEXANDER to nie tylko kampania, ale wiele pojedynczych scenariuszy, w których możesz wybrać liczbę wrogów, ich inteligencję oraz państwo



Aleksander jest jednym z głównych bohaterów. Nie możesz dopuścić, aby umarł, a poza tym jego obecność dobrze oddziałuje na żołnierzy



Możesz rekrutować tysiące żołnierzy. Nie tylko powoływać ich w różnego rodzaju koszarach, ale również wynajmować najemników z obcych państw



Przeszło 100 rodzajów budynków oraz możliwość budowania murów i wież strażniczych powodują, że twoje miasto może zajmować rozległe tereny

Tęskniłem bardzo za jakże prostym rozwiązaniem z BITWY O ŚRÓDZIEMIE, gdzie surowiec tak naprawdę jest tylko jeden. ALEXANDER pozwala na zgromadzenie w czasie rozgrywki ogromnych zapasów, a z uwagi na względną „taniość" jednostek również na stworzenie ogromnych armii. Dodatkowym gospodarczym ułatwieniem jest możliwość budowy Targu, na którym możesz zamieniać jeden surowiec na drugi, co ułatwia życie w wypadku, kiedy na mapie brakuje np. złota lub żelaza, a zbudowałeś pod dostatkiem farm i masz mnóstwo gotowej do sprzedaży żywności.

W ALEKSANDRZE możesz wznieść przeszło 100 rodzajów budynków, o zastosowaniu gospodarczym, naukowym bądź militarnym, co pozwala na stworzenie ogromnego miasta, dodatkowo otoczonego murami i strzeżonego przez wieże obronne. Możesz również budować floty wojenne oraz transportowe, co ma szczególne znaczenie w wypadku misji, w których przeciwnicy znajdują się na wyspach.


Wszystkie jednostki są charakteryzowane siłą ataku oraz obrony

Walka

Celem gry jest oczywiście zniszczenie miast wroga oraz zwycięzenie jego armii, a przy tym zachowanie przy życiu występujących w scenariuszu bohaterów (oprócz Aleksandra pojawiają się na przykład perski król Dariusz czy indyjski wódz Poros). Tak jak już pisałem, każda z czterech frakcji posiada charakterystyczne dla siebie jednostki, np. słonie, wielbłądy lub konnych łuczników. Autorzy chwalą się, iż w czasie rozgrywki na jednej mapie może występować do 64 tysięcy jednostek, natomiast na jednym ekranie może się ich znajdować aż 8 tysięcy! Pytanie tylko, czy poza nieprawdopodobnym tłokiem cokolwiek z tego wynika? Moim zdaniem nie. Recenzenci ALEKSANDRA są zgodni co do tego, że wszelkie taktyki w tej grze nie mają wręcz sensu. **Chodzi tylko o to, aby „naprodukować" maksymalnie dużo żołnierzy, a potem puścić tę nawałę w stronę wroga.** Co gorsza, różnice pomiędzy np. poszczególnymi oddziałami piechoty są trudno zauważalne. Również zmienianie formacji nie przekłada się na zmianę bitewnej skuteczności oddziałów. Całe szczęście, że jesteś w stanie tworzyć sporej wielkości kompanie (zachowujące się po sformowaniu jak jeden żołnierz), gdyż przy takich ilościach ludzi standardowa RTS'owa obsługa wojsk mocno utrudniłaby ci życie.

W trakcie walki niestety spotkać cię może wiele niemiłych niespodzianek: bohater nie posłucha rozkazów, wycofania się i zginie na polu walki, machiny będą się poruszać szybciej niż piechota i wyjdą na pierwszą linię, kawaleria powlecze się w żółwim tempie, jednostki zastygną w bezruchu zamiast walczyć. Tocząc bitwy w ALEKSANDRZE, z rozrzewnieniem myślałem o serii TOTAL WAR, gdzie zmysł taktyczny oraz sprawne poprowadzenie niewielkiej nawet armii może ci dać zwycięstwo nad wielokrotnie liczniejszym wrogiem. Tu postawiono niestety na liczebność oddziałów, a nie na zmuszenie gracza do myślenia.



Podsumowanie

W ALEKSANDRZE, podobnie jak w KOZAKACH, autorzy starali się czerpać z dorobku legendarnej już serii AGE OF EMPIRES, stworzonej przez Microsoft. Niestety nic im z tych chlubnych zamierzeń nie wyszło. ALEXANDER jest grą sztampową, nudną, pozbawioną historycznego realizmu, z fatalnymi skryptami Sztucznej Inteligencji. Owszem, jest to program rozbudowany i pozwalający na wiele godzin rozrywki (choć może w tym wypadku słowo rozrywka powinno zostać wzięte w cudzysłów), ale czy zaletą kinowego filmu jest fakt, że trwa on nie dwie godziny, a sześć?

Gra sprawia też ogromne kłopoty natury technicznej: jednostki potrafią nie reagować na kliknięcia myszy (czyli na rozkazy), a program ma tendencję do błyskawicznego wychodzenia do Windows bez podania przyczyn takiego zachowania. Nie mówię już o „skokowych" przesuwach ekranu czy nagłym zwalnianiu i przyspieszaniu tempa rozgrywki. O niebo ciekawsza pod względem graficznym BITWA O ŚRÓDZIEMIE nie sprawiała żadnych problemów. Tu niestety pojawiają się one nagminnie, pomimo że grałem na komputerze z naddatkiem spełniającym wymagania sprzętowe.

Sarissa – mordercza broń

Podstawowymi oddziałami macedońskiej armii były oddziały piechoty uzbrojone w sarissy – ciężkie (10 kilogramów) oraz niezwykle długie (6 metrów) włócznie. Żołnierze ponadto dysponowali niewielkimi tarczami, hełmami oraz nagolennikami, a ci, którzy walczyli w pierwszym szeregu, zakładali też metalowe zbroje. Piechota formowana była w szyk tzw. falangi, polegający na ustawieniu wojowników w 8 lub 16 szeregach, jeden za drugim. Kiedy zginął żołnierz z pierwszego szeregu, opuszczone miejsce automatycznie zajmował ten, który znajdował się za jego plecami. Wyszkolenie skutecznie walczącej falangi było trudne i długie, gdyż wojownicy musieli być niezwykle zdyscyplinowani, a przy tym poznać liczne manewry pozwalające np. zmieniać kierunek marszu, szybko odwracać się w stronę szarżującego wroga czy zmieniać liczebność szeregów.


Konnica niestety nie porusza się tak szybko jak kawaleria Rohanu lub Gondoru w znakomitej BITWIE O ŚRÓDZIEMIE

Alexander

3+

RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 2.0 GHz, 512 MB RAM, 2.0 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer LAN**
- **Ubisoft / CSG / Cenega Polska**
- www.alexander-thegame.com

cena 139.00

\+ Modna ostatnio tematyka, niezła grafika, sporo jednostek

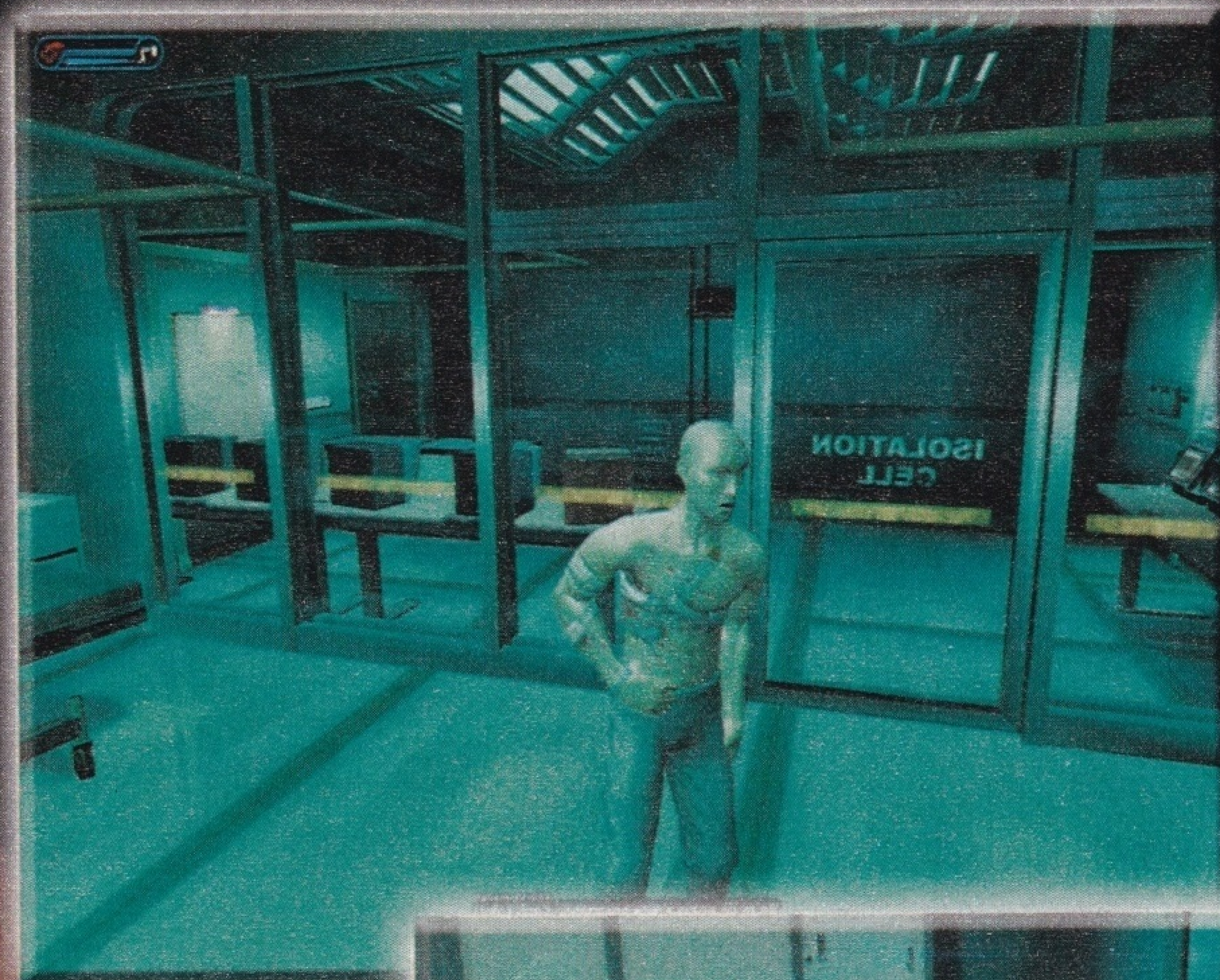
– Zero klimatu, kiepskie SI, sztampa rozwiązań, taktyczna „czarna dziura"

Grafika 4 | Dźwięk 4- | Frajda 3+

Aleksander zasłużył sobie na coś lepszego niż ta gra. Zważywszy na poziom programu oraz jego cenę – trzymaj się z dala od sklepów!

SECOND SIGHT

Chuderlawy doktorek jako chodząca broń? Czemu nie? Tylko dlaczego tak późno na PC? Posiadacze PS2, GC czy Xbox bawią się już od dawna





To nie lewitacja. Vattic jest sam dla siebie chodzącą apteczką i w ten sposób się leczy

Debiut na blaszaku

Free Radical to firma znana już od jakiegoś czasu za sprawą serii TIMESPLITTERS. Ta gra wciągała posiadaczy konsol na długie godziny. Co prawda od wydania drugiej części TS minęły już dwa lata, ale tytuł ma do dziś swoich fanów. Współpraca z Eidosem nie poszła na marne i ludzie z FR coraz lepiej radzą sobie w temacie gier akcji, czego dowodem jest SECOND SIGHT. To ich pierwsza produkcja, która pojawia się na PC, i od razu dobra. Czekam na więcej, bo to nie wszystko, na co stać ekipę z FR.

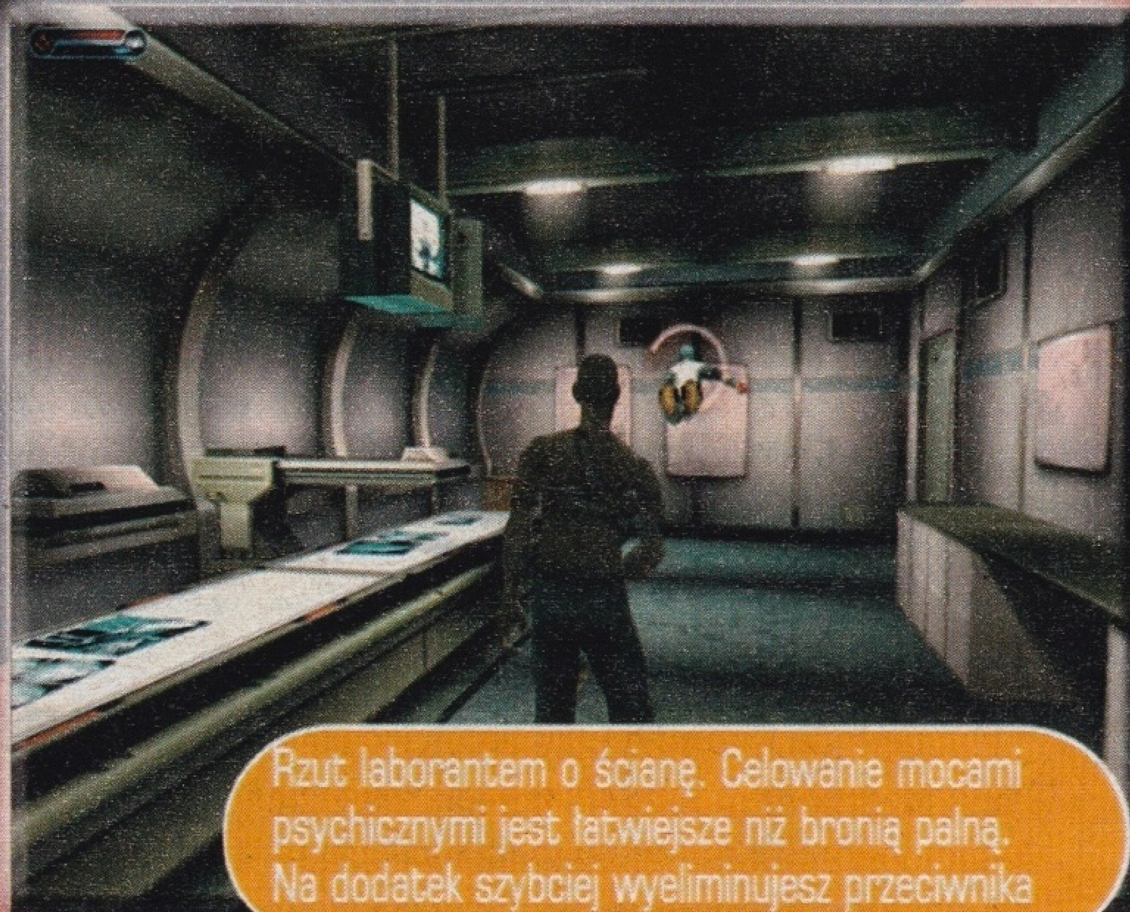
Jako dr John Vattic, badacz sił nadprzyrodzonych, budzisz się w laboratorium medycznym przywiązany do łóżka. Jakimś cudem udaje ci się uwolnić, ale kim jesteś i co tu robisz, nie masz pojęcia. Wędrując w bandażach i szpitalnych kapciach zaczynasz powoli odkrywać swoją przeszłość. Bardzo szybko okazuje się, że dysponujesz nie tylko siłą fizyczną. David Copperfield nie dorasta ci nawet do pięt. Potrafisz manipulować przedmiotami na odległość, atakować wrogów siłą woli czy stawać się niewidzialnym. Można powiedzieć, że jesteś żywą bronią. Swoje magiczne zdolności odkrywasz powoli, wywołując je po raz pierwszy niejako przypadkiem.

SECOND SIGHT przypomina PSI-OPS, ale ściągania pomysłów nie widać. Dodatkowo doktorek używa jako wspomagania broni palnej. Każda z mocy doktorka jest na swój sposób unikalna, a sprawne ich używanie to klucz do zwycięstwa.

Vattic początkowo potrafi używać tylko jednej z magicznych zdolności – Telekinezy. Odległości, na jakie działa, są spore. Możesz przemieszczać przedmioty różnej wielkości i, co dziwne, nie ma to znaczenia dla szybkości, z jaką wyczerpuje się twoja siła psychiczna. Teoretycznie im większa masa przedmiotu, tym szybciej powinieneś się zmęczyć, ale ten efekt prawie nie występuje. Inną przydatną zdolnością jest Healing. Gdy zajdzie potrzeba, jesteś w stanie uleczyć się sam, bez apteczek czy bandaży.

Najwięcej zabawy daje coś, co jakiś czas temu było istotą gry MESSIAH. Za pomocą mocy Possesion na jakiś czas możesz wejść w ciało innej osoby. Przydaje się to w wielu momentach, a jednocześnie jest tym dla gry, czym dobra przyprawa dla zupy. Dzięki tej mocy można np. wywołać strzelaninę wśród strażników lub pochodzić sobie pomiędzy mrowiem wrogów.

Fabuła niestety jest potwornie liniowa. Odstępstw od scenariusza nie da się uskutecznić. Albo idziesz, jak ci każą, albo stoisz w miejscu. Dodatkowo kogoś, kto wymyślił system zapisu stanu gry, powinno się !@#$%^. Za każdym razem, gdy uda ci się zejść z tego padołu, zaczynasz etap od początku. Jeśli przyjdzie ci to zrobić kilka razy, zaczynasz ziewać na potęgę. Wiem, że miał to być ukłon w stronę realizmu, ale jeśli w grze używasz mocy psychicznych, to gdzie tu realizm? Można było, na przykład, ograniczyć liczbę save'ów.



Rzut laborantem o ścianę. Celowanie mocami psychicznymi jest łatwiejsze niż bronią palną. Na dodatek szybciej wyeliminujesz przeciwnika

Jeśli chodzi o rozgrywkę, program realizuje te same założenia co HITMAN. Idź do przodu, ale nie pozwól, aby cię ktoś zobaczył. Po pierwsze, gdy tylko podniesie się alarm, zjawia się masa przeciwników. Po drugie, ilu wrogów nie załatwisz, zawsze pojawią się następni. Będą tak przyłazić, aż cię w końcu ubiją. Jedyne, co może ci pomóc w takiej sytuacji, to szybkie ulotnienie się z miejsca, w którym cię zauważono. Tak więc przemieszczaj się powoli i ostrożnie, a najlepiej, gdyby cię tam w ogóle nie było :) Jeśli można, zawsze działaj z ukrycia. Pamiętaj, gdy się ukrywasz, powinieneś kucnąć – trudniej cię wtedy zlokalizować.

Broń palna używana przez naszego herosa nie ma takiej siły rażenia jak jego moce psychiczne. Na dodatek, ten sam człowiek, który wpadł na pomysł zapisu stanu gry, musiał też przyłożyć rękę do systemu celowania. Prawidłowe wycelowanie na większą odległość wymaga długiego treningu, a i tak nie zawsze się udaje. Nawet jeśli namierzysz cel, nie oznacza to, że w niego trafisz – w tym czasie możesz celować w sufit. Namierzanie wrogów za pomocą mocy PSI jest o wiele łatwiejsze i nie wymaga aż takiej precyzji. Po pierwsze, łatwiej celować, a po drugie, część mocy ma duży rozrzut. No i większą siłę rażenia. Jedno wyładowanie energii zabija jednego przeciwnika (jeśli używasz PSI Bomb, wszystkich dookoła). Używając broni palnej zabijesz wroga jedną kulą tylko wtedy, gdy celujesz w głowę. A uwierz mi, trafić w łepetynę nie jest łatwo.

Możesz też oczywiście używać w walce rąk i nóg, ale to polecam tylko wtedy, gdy zaskoczysz kogoś od tyłu albo w walce 1 na 1. Gdy wrogów jest więcej, masz spore szanse szybko pożegnać się ze światem. Najlepszą taktyką przy walce wręcz jest obejście przeciwnika za pomocą siły Charm i złapanie go za szyję z zaskoczenia. Zapewniam cię, że nawet nie piśnie.

Jak na konwersję z konsoli, gra wygląda całkiem przyjemnie. Grafika może nie zachwyca fajerwerkami, ale trzyma przywoity poziom. Bardzo ciekawie prezentują się efekty niektórych mocy psychicznych używanych przez doktorka. Najfajniejszy to zjawisko ściągania obrazu na kształt soczewki dookoła dłoni, gdy używasz PSI Blast. W grze wykorzystywane są dwa widoki: klasyczny TPP oraz widok z oczu. W tym drugim jednak nie możesz się poruszać – używasz go najczęściej do badania tego, czego inaczej nie zobaczysz. Dodatkowo możesz oddalić kamerę od doktorka, aby mieć widok na całe pole akcji.

Muzyka dopasowuje się do tego, co dzieje się na ekranie. Działa to świetnie i buduje klimat rozgrywki. Jednocześnie muza nie jest nachalna i nie trzeba jej wyciszać, aby nie przeszkadzała. Bardzo dobrze nagrano też kwestie mówione. Wszystkie dialogi są wyraźne i zrozumiałe, a na dodatek nie zabrakło napisów.

W sumie po grze w SECOND SIGHT mam mieszane uczucia. Gdybym poznał ten tytuł w wersji na konsolę, dostałby co najmniej 4+. Niestety konwersja mu – jak zwykle – zaszkodziła. Uważam jednak, że pomysł nie został zmarnowany – jeśli ktoś lubi trochę pokombinować jak w HITMANIE, SECOND SIGHT jest doskonałym wyborem.

Second Sight

4-

TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 1 GB HDD
- cena 19.99$
- **Gra na platformy:** PC, GC, PS2, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Codemasters / Free Radical**
- www.codemasters.co.uk/secondsight/index.php

\+ Ciekawy, choć nie nowatorski pomysł

– Fabuła linowa do bólu, trudne celowanie przynajmniej w wersji PC

Grafika	Dźwięk	Frajda
4-	4	4-

HITMAN, PSI-OPS i jeszcze kilka innych gier w niezłym koktajlu. Do pełni smaku brakuje kilku składników

tekst: Rafał „Zulu" Skrzypek

Czy BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER zasługuje na miano pecetnoweli?

BLITZKRIEG
ROLLING THUNDER

Chciałbym zaprzeczyć podobnym pogłoskom – pierwowzór całkiem mi się podobał. Jednak w przypadku samodzielnego dodatku, jakim jest BLITZKRIEG: RT (B: RT), wiele wskazuje na prawdziwość opinii zawartej w nagłówku. Różnica między poprzednimi dwiema odsłonami polega głównie na zmianie bohaterów oraz stworzeniu odświeżonej zimowej kolekcji map bitewnych. W BURNING HORIZON podążałeś szlakiem bitew toczonych przez legendarnego Lisa Pustyni – gen. Rommla. **W B: RT masz szansę dowieść swego militarnego geniuszu walcząc w sześciu kampaniach u boku generała Pattona.** Pozostaje pytanie, czy tego chcesz?

Starzy wyjadacze wiedzą, że walka w dowolnej części BLITZKRIEGU to zabawa dla cierpliwych ludzi, dobrze znających wojenne arkana. Dlatego nowicjusze mogą czuć się lekko przytłoczeni pozostawioną do ich dyspozycji liczbą możliwości. Interfejs nie uległ zmianie, więc jeśli pomagał/przeszkadzał ci w BLITZKRIEGU, tak samo będzie w B: RT. Grafikę poddano delikatnej operacji plastycznej, lecz głównie w przypadku wspomnianej kolekcji zimowej. Z ekranu atakuje niezmiennie ten sam nieskalowalny widok okolicy. Na rewolucję muzyczno-dźwiękową też nie licz. Pozostawiono znajomy system charakterystyk (np. górna/boczne wartości pancerza w pojazdach) oraz dostępnych formacji bojowych (różne cechy indywidualne poszczególnych jednostek tj. budowanie mostów, kładzenie pól minowych bądź ich rozbrajanie itp.).

Dodano jeden nowy element. W poprzednich częściach BLITZKRIEGU by rekrutować nowe jednostki, musiałeś podejmować się przejścia alternatywnych misji. **Natomiast w B: RT wystarczy, byś wykonał dodatkowe zadanie w ramach właśnie prowadzonej bitwy.** Trochę mało tych ulepszeń jak na półtora roku od premiery niezależnej podstawki.

Na szczęście jest jedna rzecz, która mimo upływającego czasu pozwala BLITZKRIEGOWI: RT zachować grywalność. Jest nią bez wątpienia porządna Sztuczna Inteligencja (SI). O jej jakości świadczy chociażby fakt, że wroga artyleria potrafi rozpoznać i ostrzeliwać miejsca, skąd prują twoje własne działa. Wrogie lotnictwo również cię wypunktuje, jeśli odpowiednio się nie zabezpieczysz.

Twórcy obiecywali wprowadzenie dalszych nowinek, m.in. SI adaptującego taktykę w sposób nieliniowy w zależności od podjętych przez ciebie decyzji. Zamiar powiódł się, lecz tylko częściowo – w ostateczności zdecydowano się zastosować szereg „zeskryptowanych" wydarzeń, czyli mających miejsce w ściśle określonym momencie batalii (np. bombardowanie przez wojska osi straconych chwilę wcześniej magazynów).

Pozytywne ogólne wrażenie w kwestii SI psuje odwieczny problem większości RTS'ów – po raz kolejny niedopracowano ścieżki ruchu jednostek. W perspektywie zarządzania licznymi oddziałami walczącymi z dobrze zorganizowanym wrogiem, nawet nieznaczne opóźnienie przy wykonaniu rozkazu może zadecydować o losach bitwy. Dotyczy to zarówno ciebie, jak i armii sterowanych przez SI, więc teoretycznie szanse są wyrównane. W praktyce dochodzi jednak do sytuacji, które normalnie nie mogłyby mieć miejsca.



Gdy zabrakło płótna spadochronowego, żołnierze zaczęli otrzymywać spadochrony zrobione z muszli

W drugim rozszerzeniu BLITZKRIEGA zrezygnowano całkowicie z możliwości gry sieciowej. Najwyraźniej już poprzedni dodatek wzbudził raczej nikłe zainteresowanie trybem rozgrywki wieloosobowej. Trudno się dziwić, skoro gra posiada mnogość opcji taktycznych, wymagających jeśli nie dłuższej analizy, to przynajmniej regularnego pauzowania w celu wydania dalszych rozkazów czy zorientowania się w sytuacji. A jak wiadomo, pauzowanie w trybie Multiplayer jest niechętnie widzianą praktyką.

Kiedy prawie dwa lata temu pierwszy raz grałem w BLITZKRIEG, był on, obok dodatku do WARCRAFTA III: FROZEN THRONE oraz HOMEWORLDA 2, jednym z ciekawiej prezentujących się RTS'ów 2003 roku. Chciałbym móc powiedzieć coś podobnego o BLITZKRIEGU: RT... Niestety gra poziomem grafiki czy muzyki odbiega od aktualnie serwowanych tytułów. **Widać, że latka lecą, a niektórymi problemami nie zajęto się od czasu wydania podstawki (mowa nie tylko o efektach wizualnych).** Producent najwyraźniej połasił się na możliwość łatwego zarobku. Bo jak inaczej tłumaczyć podobne uchybienia?

Natomiast jeśli od doznań estetycznych wyżej cenisz doznania intelektualne, BLITZKRIEG: RT dostarczy ci ich w nadmiarze. W tej grze będziesz miał do czynienia z przebiegłymi i wymagającymi przeciwnikami.

Blitzkrieg: Rolling Thunder 4

RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **CDV Software Ent. / Cenega Polska**
- www.blitzkrieg.de

cena 89.00

+ W zasadzie główny powód, dla którego warto grać, to SI

– Przestarzały silnik graficzny, monotonna muzyka, brak nowości...

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 3-

Trochę stara, odgrzewana zupa... Jeśli ktoś lubi tego typu dania, BLITZKRIEG RT powinien mu zasmakować

tekst: Paweł „Cyberfish" Karaszewski



Tak wygląda wieża. Wieża porusza się po liniach prostych, w pionie i w poziomie



Rodzinna wycieczka do Irkucka. Dzieci, jak widać na obrazku, kierują mniejszymi czołgami

Indiana Jones wreszcie znalazł godnego następcę...

PITFALL
THE LOST EXPEDITION

Oldshool Pitfall

Tak wyglądał PITFALL II: LOST CAVERNS na Atari 2600. W porównaniu z pierwszą częścią prezentował się o niebo lepiej. Ogarnięcie (umysłem) całego podziemia było niezwykle trudne, dlatego w gazetach ukazywały się mapy pełnych etapów. Cała gra zajmowała 17 KB. Tylko wybrańcy mogli wczytać ją z dyskietki – większość męczyła się z magnetofonami, które uwielbiały wywalać błędy. To były czasy... Dzisiaj to już abandonware, wtedy pirateware – piractwo było w Polsce legalne.

Gra zaczyna się od końca: bohater walczy z tygrysem, którego ktoś podpalił, i dostaje lanie

Zamieszczony obok portret Pitfalla sugeruje, iż to on jest legendarnym Sasklaczem – Wielką Stopą

Byłem przekonany, iż gatunek platformówek na pecety wymarł na dobre – ale tylko do czasu, kiedy w moje ręce wpadła gra PITFALL: THE LOST EXPEDITION. Ta seria zadebiutowała w 1982 roku. Towarzyszy mi, odkąd zacząłem moją przygodę z 8-bitowym COMMODORE 64, chociaż większość graczy kojarzy tę pozycję raczej z ATARI 2600. Kiedyś PITFALL wyznaczał trendy w swoim gatunku, a jak prezentuje się dzisiaj?

Zabawa zaczyna się mocnym uderzeniem – Pitfall Harry walczy z demonicznym, ognistym tygrysem. Kiedy już wydaje mu się, iż pokonał drapieżnego kota, sytuacja diametralnie się zmienia. Fabuła cofa się o 24 godziny, a ty wkraczasz do gry.

Nowy Harry potrafi skakać, bujać się na lianach, walczyć na pięści, skradać się, manipulować przedmiotami, kucać, turlać, używać różnych broni, łapać za krawędzie – całkiem nieźle jak na platformówkę. Akcja rozgrywa się w peruwiańskiej dżungli, całość obserwujesz z perspektywy trzeciej osoby. Otrzymujesz też pełną kontrolę nad kamerą, ta jednak najczęściej ustawia się za plecami Harry'ego.

Każda lokacja kryje w sobie łamigłówkę bądź tor przeszkód. Mogą to być ukryte przejścia, krokodyle, żarłoczne dziury w ziemi, przepaście, tubylcy, małpy, skorpiony, spadające bale drewna i wiele, wiele innych. Gra posiada wbudowany system podpowiedzi, który jednak można wyłączyć. Sedno zabawy kryje się w zręczności. Niektóre etapy można odblokować wyłącznie dzięki pewnym przedmiotom. Na przykład gigantyczne sieci pajęcze spalisz pochodnią – jednak najpierw trzeba takową zdobyć.

Źródłem wszelkich nowych ciosów, zwiększonej puli energii, menażki na leczniczą wodę czy dokładnych map są szamani. Każdy może spełnić jedno życzenie, po czym znika. Szamani nie są bezinteresowni, w zamian za daną moc czy przedmiot chcą odpowiednią liczbę posążków. Te zaś można znaleźć w czasie przygody.

Higiena jest dla bohatera niezwykle ważna. Koleś myje buty w każdym napotkanym stawie

Ciosy specjalne pozwalają uporać się z niektórymi potworami raz na zawsze – zamiast czasowo pozbawiać je przytomności. Przykładowo, na skorpiony świetnie działa Smash Strike, rozwalający je na papkę. Pozwala on także dotrzeć do niektórych skarbów. Niestety, wszystkie specjalne kombinacje kosztują aż 10 statuetek, dlatego na początku nie będziesz mógł się nimi nacieszyć. Inne nadzwyczajne ciosy to Super Sling czy Breakdance. Pierwszy dodaje mocy pociskom wyrzucanym z procy, dzięki czemu można pobawić się w snajpera i oczyścić okolicę. Breakdance to atak obrotowy, który przebija się przez osłony i jednocześnie daje czasową nietykalność – przydatny w trakcie chaotycznych walk.

Jedną z największych wad P:TLE jest konieczność cofania się. Być może fani platformówek do tego przywykli, ale ja nie mogę. Zdobywam buty odporne na ogień, zaglądam na mapę i widzę, że czeka mnie długa podróż przez te same przeszkody. Skoro raz mi się udało, to tym razem też powinno – zmuszanie mnie do pokonywania tych samych przeszkód sztucznie wydłuża rozgrywkę.

Nie da się ukryć, iż P:TLE jest konwersją z konsoli. Widać to po dziwacznym, jak na pecet, sterowaniu. Gra została zoptymalizowana pod pada – gdzie masz do dyspozycji 2 analogowe joye. Na klawiaturze sprawy mają się całkiem inaczej, a autorom nie przyszło do głowy żadne rozsądne rozwiązanie. Sterowanie w dużym stopniu utrudnia zabawę. Pozostaje zakup pada albo specjalnej przejściówki do kontrolera z PS2.

Animacja postaci i efekty graficzne wyglądają bardzo dobrze. **Całość została wykonana w kreskówkowym klimacie – duże, przerysowane głowy, jaskrawe kolory, nadzwyczaj szybkie ruchy podczas walk itp.** Udźwiękowienie to kolejna mocna strona P:TLE. Głosy postaci są nadzwyczaj dobrze nagrane. Podkład muzyczny to typowo orkiestrowe brzmienia, płynnie zmieniające się w zależności od lokacji, w której aktualnie się znajdujesz.

Na koniec chciałem podkreślić, iż P:TLE to udana gra, chociaż niezbyt długa. Przygoda zamyka się maksymalnie w 10-15 godzinach.

Pitfall: The Lost Expedition — 4

Platformowa/Przygodowa/TPP

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 1.2 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN, GBA, Mobile
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Beenox / Aspyr**
- www.aspyr.com/games.php/pc/pitfallh

cena 19.95$

\+ Udźwiękowienie, głosy postaci, kreskówkowy klimat, przeszkody

– Konieczność cofania się, dziwaczne sterowanie, za krótka

Grafika 4 | Dźwięk 4+ | Frajda 4

Niezwykle udany powrót Harry'ego Pitfalla na PC. Jak dotąd, najlepsza platformówka w Nowym Roku :-)

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

MIDNIGHT NOWHERE

Koszmarny horror zaserwowali graczom Rosjanie z Saturn+. Jeśli zobaczysz ten program, bierz nogi za pas!

Black Lake City, niewielkie miasteczko z gry MIDNIGHT NOWHERE, wydawało się idealnym miejscem na spędzenie wakacji. Śliczne jednorodzinne domki, kilka większych bloków, jakiś lasek, jeziorko – naprawdę nie wypada chcieć więcej. Jednak gdy przyjechałem na miejsce, okazało się, że ktoś lub coś zabija okolicznych mieszkańców. Każdej nocy ginęły dwie, trzy, a nawet cztery osoby. Morderca działał w sposób niezwykle brutalny, a jednocześnie przerażająco precyzyjny: Widział doskonale, gdzie uderzyć i w jaki sposób uniknąć pozostawiania śladów. Swym ofiarom nie szczędził bólu i cierpienia. Policja poruszała się po omacku, przesłuchiwała kogo popadnie i na pytanie o bezpieczeństwo tylko bezradnie rozkładała ręce.

Miark przebrała się, gdy na liczniku pojawiła się pięćdziesiąta osoba. Młody chłopak, wzorowy uczeń, ulubieniec miejscowego księdza. Nie miał szans przeżyć, napastnik był szybszy i nie wahał się użyć noża. Przerażony masakrą prysnąłem z miasta, wróciłem do Warszawy i tyle mnie widzieli. Główny bohater gry MIDNIGHT NOWHERE najwyraźniej nie miał tego szczęścia. Został w mieście i pewnej nocy obudził się w ciasnym, ciemnym pomieszczeniu. Po krótkiej szamotaninie odnalazł błyskawiczny zamek i szarpnął w dół. Ujrzał nad sobą światło. Rozejrzał się. Leżał w kostnicy, było mu zimno i nic nie pamiętał...

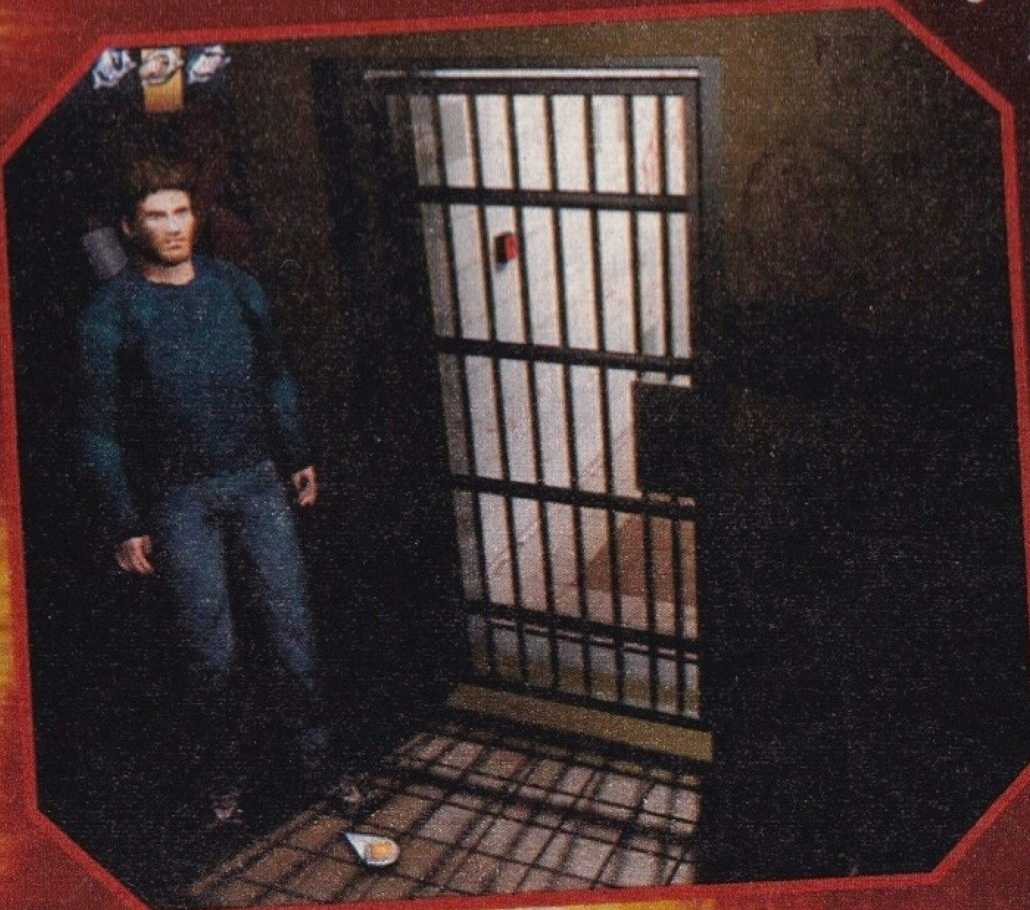
Kostnica...

Główną bohaterkę „Scared to Death" z 1947 roku z Belą Lugosi w roli głównej widz poznaje właśnie w kostnicy. Kobieta nie żyje, ale wciąż ma dość siły, by opowiedzieć historię przerażającego morderstwa, którego padła ofiarą. Klasyką kostniczego gatunku jest też nawiązujący do jednego z opowiadań Lovecrafta „Re-Animator". Bohaterowie odkrywają bowiem sposób, w jaki można przywrócić do życia umarłych. Z kolei w zeszłorocznym „Scarlet Momentum" młoda dziewczyna próbuje zbliżyć się ojca i w tym celu podejmuje pracę w jego kostnicy. Po pewnym czasie dochodzi do wniosku, że jej rodziciel kocha jedynie zwłoki. Postanawia się zabić, by w ten sposób zdobyć jego miłość. Chore, prawda?



Rosnąca liczba przestępców sprawiła, że na pakę przerobiono krzywą wieżę w Pizie...

Zawiązanie akcji może się podobać. Co prawda pomysł z amnezją jest stary jak skarpety Froggera i gracze przerabiali go już na setki różnych sposobów, ale to spokojne miasteczko, dziwaczne morderstwa i kostnica robią niezłe wrażenie. Niestety nastrój pryska już po godzinie zabawy. Okazuje się, że w MIDNIGHT NOWHERE tak naprawdę niewiele się dzieje, a postacie snują się bez przekonania. Gracz robi to samo – krąży leniwie po szpitalu, zbiera różne przedmioty, próbuje gadać z napotkanymi postaciami, a przede wszystkim nudzi się szalenie. Scenarzyści nie potrafią zainteresować go toczącymi się wydarzeniami, a gdy wreszcie zaczyna się coś dziać, na ekranie pojawia się napis „The End".

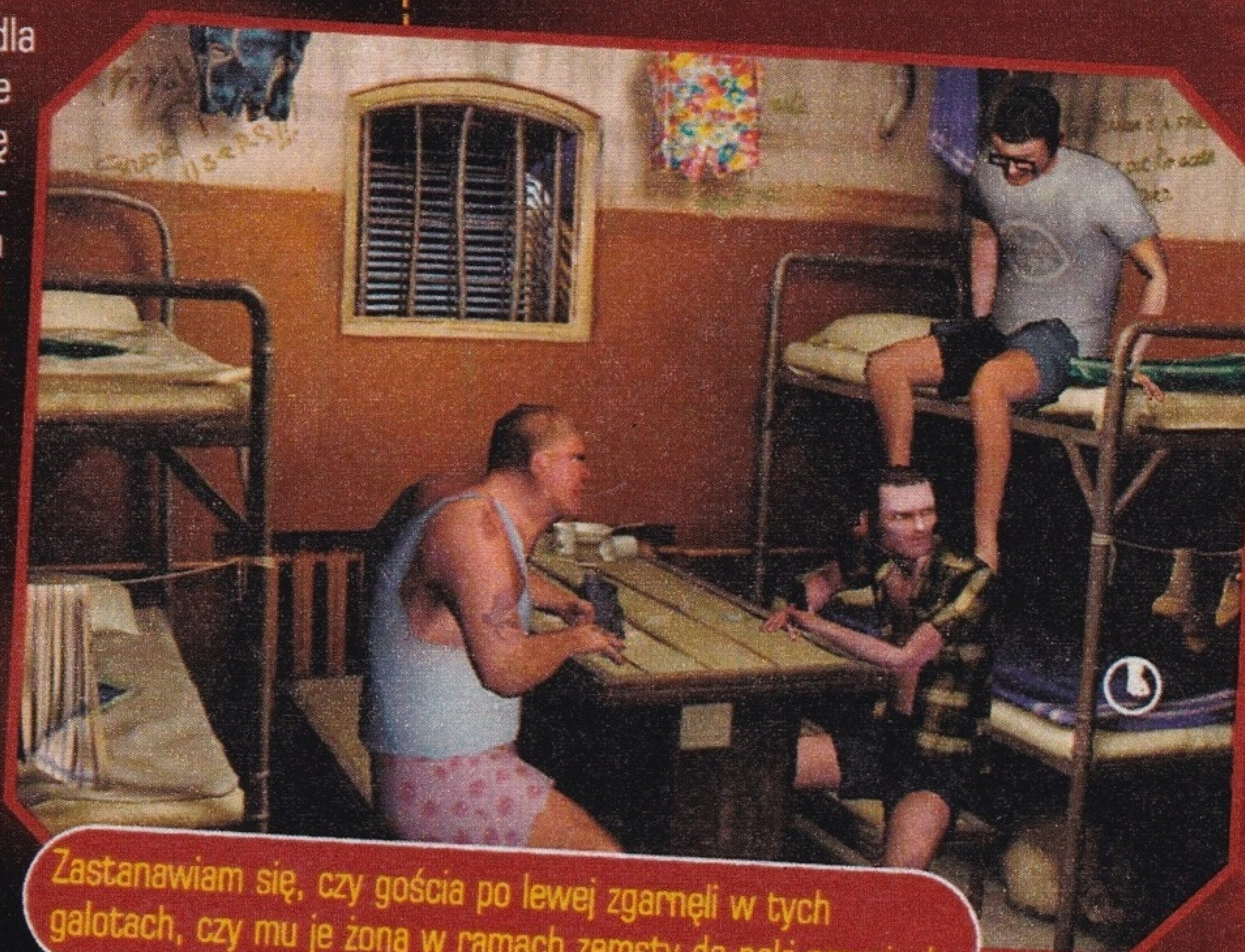


Słabo wypadają też zagadki. Z reguły są proste, choć niekiedy mało logiczne. Na pewno też brakuje im jaj, jakie gracze pamiętają chociażby z MONKEY ISLAND. Niektóre zadania sprowadzają się do męczącego poszukiwania obiektów wielkości półtora piksela. Kilkakrotnie traciłem mnóstwo czasu na odkrycie, że spośród wielu „obmacywalnych" książek ani jedna nie ma znaczenia dla fabuły. Z kolei na ciele pielęgniarki znajduje się więcej niż jeden aktywny punkt... Piewcom moralności wyjaśnię od razu, że pielęgniarka w czasie tej zabawy była już całkowicie martwa (nekrofilem nie jestem), a ów aktywny punkt nie znajdował się w okolicy jej pasa.

Swoją drogą kino klasy C rozpoznawałem zawsze po dużej liczbie gołych panienek biegających po ekranie. W MIDNIGHT NOWHERE też ich nie brakuje. Na ścianach wiszą stosowne obrazki, pod prysznicem leży pozbawione odzienia ciało, w paru książkach można znaleźć marne opowiadania erotyczne, a w jednej z szafek, khem, samozadowalacz. Żeby to jeszcze miało jakieś znaczenie dla fabuły gry, ale nie – autorzy ot, tak sobie wpakowali do programu wszystkie te gadżety.

Boli też szalona liniowość MIDNIGHT NOWHERE. Niby w przygodówkach to standard, ale bez przesady! W dziele Saturn+ znaleziony przedmiot na ogół trzeba wpierw zbadać, a dopiero później użyć, mimo iż od razu wiadomo, gdzie i do czego będzie przydatny. Podobną bredni jest interfejs. Aby wykorzystać przedmiot, należy go wpierw wyjąć z kieszeni, a potem dopiero użyć! Projektant gry powinien odstawić alkohol na przynajmniej pół roku! Być może wówczas zacznie myśleć.

Program ratuje fajna muzyka i w miarę przyzwoita gra angielskich aktorów. Oprawa graficzna również nie jest tragedią, ale i nie zachwyca. W efekcie MIDNIGHT NOWHERE spodoba się jedynie najbardziej zagorzałym fanom przygodówek, którzy przeświadczeni o śmierci swego ukochanego gatunku grają obecnie we wszystko jak leci.



Zastanawiam się, czy gościa po lewej zgarnęli w tych galotach, czy mu je żona w ramach zemsty do paki przyniosła

Midnight Nowhere — **3–**

Przygodowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 400 MHz, 64 MB RAM, 1 GB HDD
- cena 69.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Saturn+ / Nicolas Games**
- www.buka.com/cgi-bin/show.pl?id=13

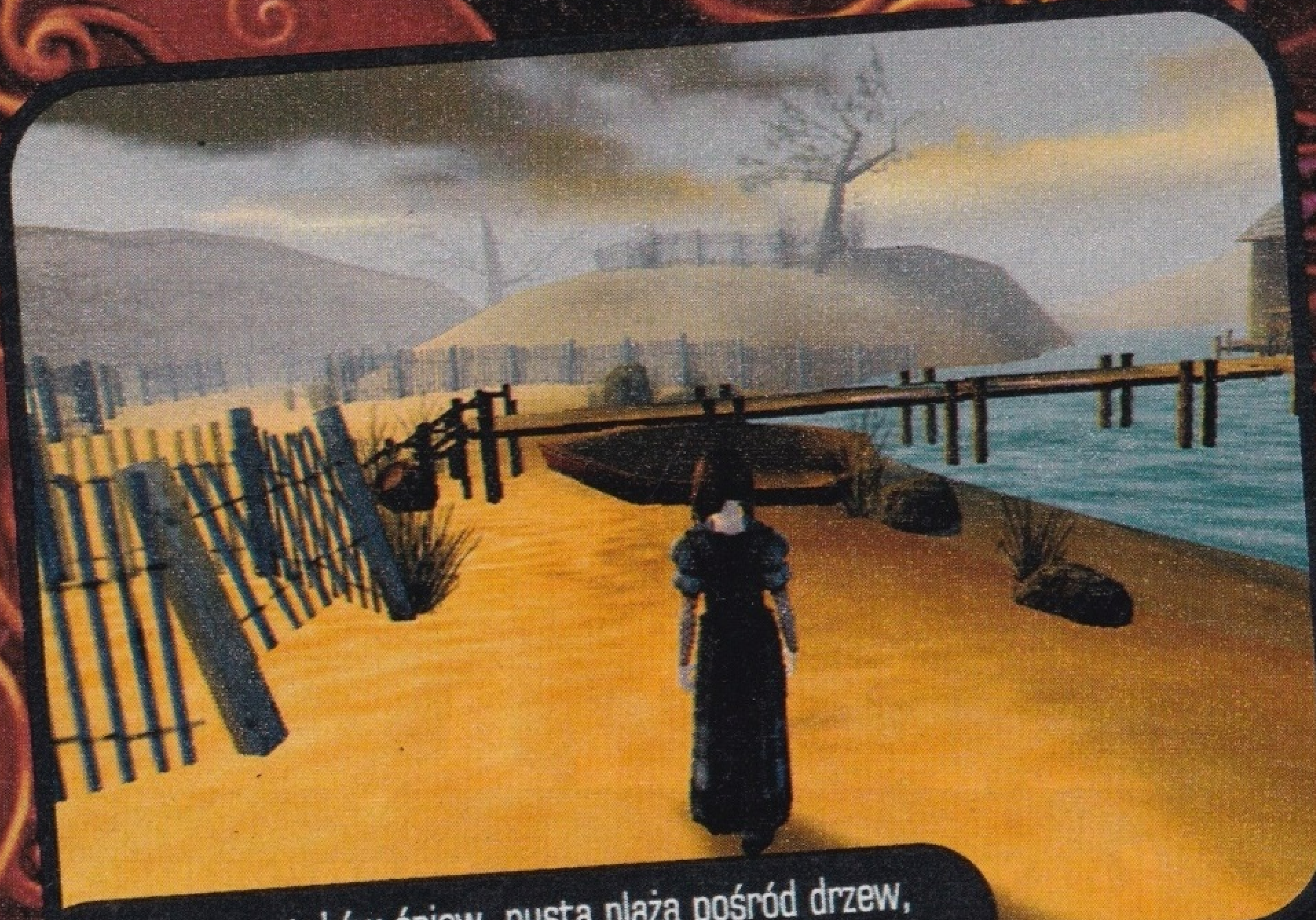
\+ Niezła oprawa dźwiękowa, chwilami nawet fajna grafika

– Słabe zagadki, średnia grafika, nuuuuuuda

Grafika	Dźwięk	Frajda
3+	4+	2

Bardzo słaba przygodówka w konwencji horroru. Aż dziwne, że ktokolwiek chciał ją sprowadzić do Polski, no bo i po co?

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski


Morza szum, ptaków śpiew, pusta plaża pośród drzew, wszystko to w letnie dni przypomina koszmar mi...

W moim magicznym domu zegar tyka serdecznie. Jeśli zabłądzisz w te strony zajrzyj do mnie koniecznie...

LEMONY SNICKET'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS



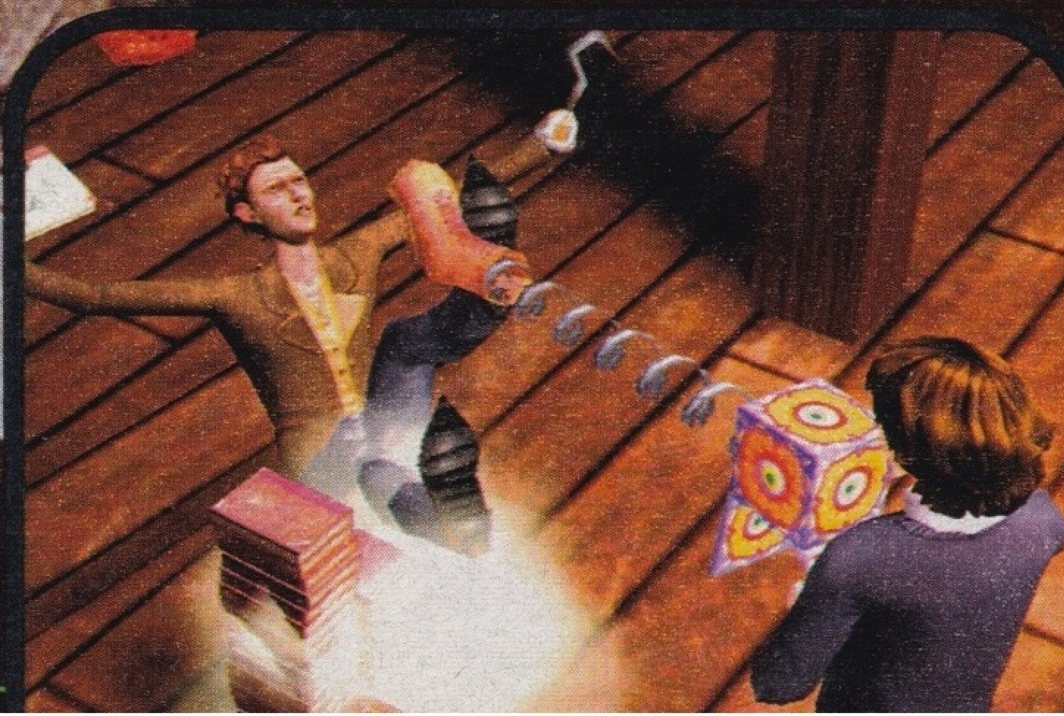
Drogi czytelniku! Jeśli sięgnąłeś po ten program, by zagrać sobie w coś łatwego i wesołego, obawiam się, że wybrałeś jak najgorzej. W tej grze nie ma bowiem słodkich futrzaków i jasnowłosych księżniczek noszących różowe sukienki. Jest za to osierocone rodzeństwo, które ma seryjnego pecha. Gdy tajemniczy pożar niszczy rodową posiadłość Baudelairów, Wioletta, Klaus i Słoneczko trafiają do swego wuja, hrabiego Olafa. Ów nieprzyjemny typ marzy, by położyć swą cuchnącą krowim łajnem łapę na ich niemałym spadku. Nie spocznie, dopóki nie zrealizuje swych jakże ponurych pragnień. Moim przykrym obowiązkiem jest zrecenzowanie tej gry, ale ty, drogi czytelniku, naprawdę nie musisz jej dotykać. Zagraj lepiej w coś zupełnie innego...

Zdziwiony? Cóż, „Seria niefortunnych zdarzeń" z całą pewnością nie należy do zwyczajnych powieści. Lemony Snicket zdołał stworzyć niepokojącą, lecz niezwykle ciekawą sagę przeznaczoną dla młodszych czytelników. Zrezygnował z masy elementów nadprzyrodzonych, z których słynie „Harry Potter", a mimo to zdobył ogromną popularność. Na Zachodzie rodzeństwo Baudelaire znają bowiem niemal wszystkie dzieci. W Polsce z ich popularnością jest nieco gorzej, ale zmieni to film fabularny, który lada dzień pojawi się w naszych kinach. Główną rolę – hrabiego Olafa – zagrał w nim sam Jim Carrey.

Grę A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS przygotowała firma Knowwonder, znana przede wszystkim za sprawą pecetowej odsłony HARRY'EGO POTTERA I WIĘŹNIA AZKABANU. Obie produkcje cechuje podobny pomysł i niemalże identyczne wykonanie. Za każdym razem gracz kieruje trzema postaciami (obserwowanymi zza pleców), skacze przez przeszkody, zbiera rozmaite przedmioty i wykorzystuje liczne niezwykłe umiejętności swoich podopiecznych.

I tak chłopak imieniem Klaus potrafi doskonale biegać i odważnie zagląda we wszystkie zakamarki. W wersji konsolowej jest zdecydowanie najsilniejszy, jednak pecetowa konwersja – podobnie jak w przypadku WIĘŹNIA AZKABANU – jest uboższa o wiele atrakcji. Brakuje niektórych minigier oraz paru fajnych zagadek. Siostra Klausa, Wioletta, ubóstwia wynalazki. Co chwila szuka jakichś dziwnych przedmiotów (widocznych na szczęście u góry ekranu), z których składa maszyny godne McGyvera – procę na cuchnące pociski, uniwersalny wytrych itp. Z kolei pełzający glut o ksywce Słoneczko z racji niewielkich gabarytów wciska się w miejsca, do których starsze rodzeństwo nie ma szans się dostać. Bachor z niedostępnych sal przynosi Wioletce części niezbędne do jej wynalazków, w dodatku posiada dwa ostre zęby, którymi przegryzie niejedną przeszkodę.

Grze brakuje swobody WIĘŹNIA AZKABANU, choć podobny sposób prowadzenia fabuły oraz niemal identyczne zadania raz po raz przypominają, iż tytuły mają ten sam rodowód. Razi też krótki czas rozgrywki – program można ukończyć w około 10 godzin. Nieźle wypada za to szata graficzna SERII. Przygrywające w tle kompozycje powstały na potrzeby filmu, lecz raczej nie powalają wykonaniem. W angielskiej wersji językowej udział wzięli Jim Carrey i niezawodny Tim Curry. Do naszego kraju gra na szczęście trafi w wersji zlokalizowanej. Piszę „na szczęście", bo A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS wręcz prosi się o fajne tłumaczenie. O tym zaś, że gra spodoba się wszystkim fanom Harry'ego Pottera, nie muszę chyba wspominać...



Lemony Snicket's: A Series of Unfortunate Events — **4**

Platformowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 600 MHz, 128 MB RAM, 900 MB HDD
- cena 29.90$
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN, GBA
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Knowwonder / LEM**
- http://www.unfortunategame.com/

\+ Zróżnicowane postacie, sympatyczna grafika

– Liniowość, braki w stosunku do wersji konsolowej

Grafika **4** | Dźwięk **4-** | Frajda **4**

Dla dzieciaków – prawdziwa rewelacja. WIĘZIEŃ AZKABANU z Baudelaire'ami w rolach głównych. Harry drży na samą myśl o detronizacji...

tekst: Michał „Grzebień" Zacharzewski

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Jeśli kiedykolwiek powstała gra, która się nie znudzi, to powinieneś wiedzieć, że...



Właśnie o niej czytasz. Miejsca jest mało, a temat dosyć obszerny, więc wyjątkowo, bez zbędnych uwag, zmuszony jestem od razu przejść do sedna sprawy. Serio. Poza tym chyba prawie każdy wie, o co chodzi w piłce nożnej :) Gdybyś jednak boleśnie cierpiał z powodu braku wprowadzenia lub chciałbyś pogłębić swoją wiedzę o PRO EVOLUTION SOCCER 4 (PES4), serdecznie zapraszam do przeczytania zapowiedzi w CLICKU! nr 9/2004. Poniżej znajdziesz natomiast najciekawsze i moim zdaniem najważniejsze kwestie dotyczące gry, które ucieszą zwłaszcza fanów.



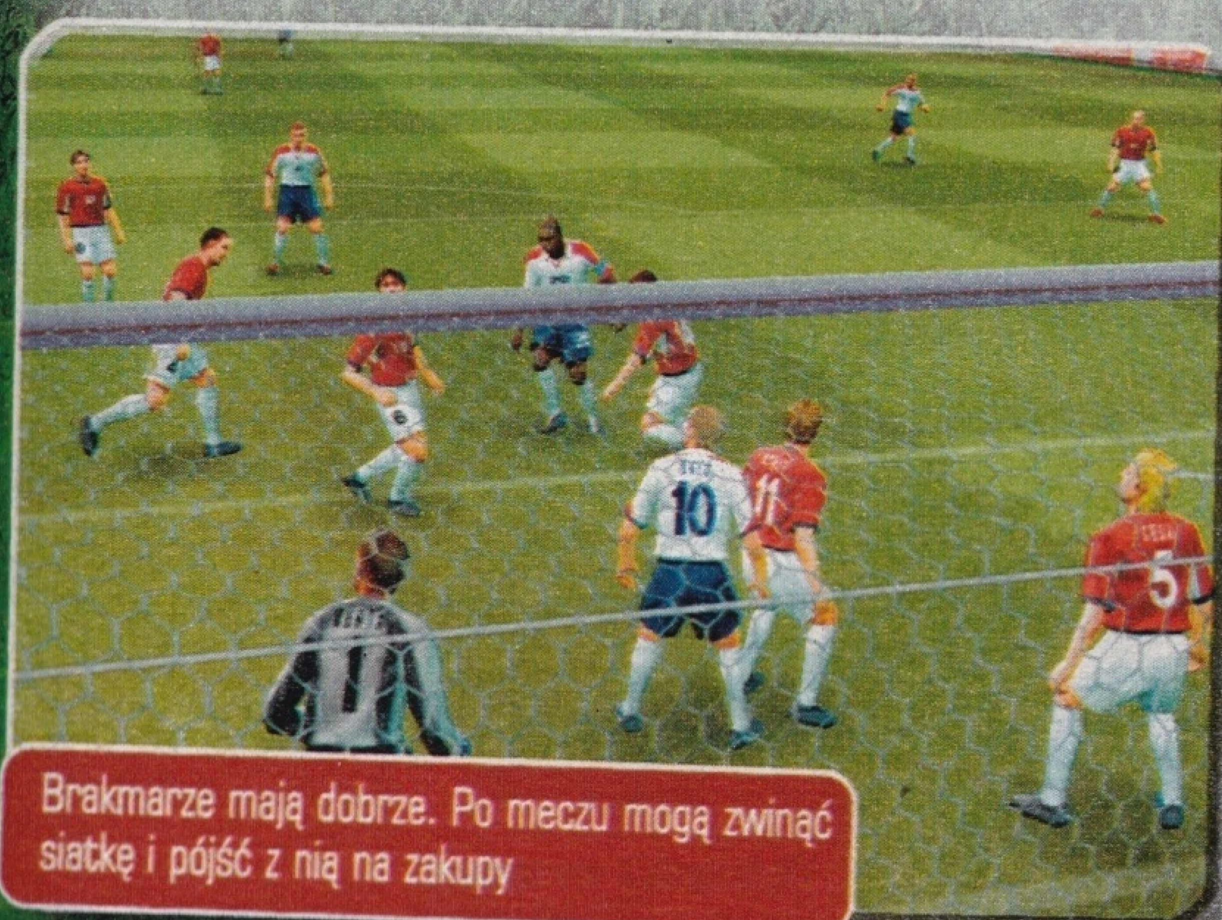
Obrazki takie jak ten szerzą nienawiść rasową. Co ta piłka mu zrobiła, że tak ją kopie, ciul jeden?

Sztuczna Inteligencja to wyjątkowo ważny element futbolowej układanki. W meczach przeciwko komputerowi SI odpowiada nie tylko za poczynania jego drużyny czy wystawienie najbardziej optymalnego składu, lecz także za grę bez piłki twoich zawodników. Ponadto w Lidze Mistrzów zarządza międzyklubowymi transferami piłkarzy. To całkiem sporo obowiązków. Czy komputer dobrze się z nich wywiązuje?

W kwestii zmiany barw klubowych wszystko wydaje się być OK. Trochę gorzej jest z doborem właściwych futbolistów. Przykładowo, gram teraz Ligę Mistrzów, w której Chelsea regularnie wystawia swojego podstawowego bramkarza w linii pomocy! Nie, żebym z tego powodu narzekał :) Ale wiadomo, o co chodzi.

Z poziomem i stylem gry bywa różnie. Tradycyjnie gra się na tyle, na ile pozwala przeciwnik. A z reguły im mocniejszy przeciwnik, tym wyżej zawieszona poprzeczka. Możesz cały mecz przeważać, stwarzać groźne sytuacje, a jeśli ich nie wykorzystujesz, wystarczy jedna kontra i zapomnij o zwycięstwie. Czasami, przeważnie gdy w ogóle się nie spodziewasz, wbiją ci bramkę z zupełnie niegroźnej sytuacji albo rozmontują kilkoma szybkimi podaniami z „klepki" twój blok defensywny. Właśnie tak wygląda mecz w PES4! **Oczywiście SI popełnia czasem dziecinne i bezsensowne błędy, dlatego też prawdziwe emocje zapewnia dopiero gra z żywym przeciwnikiem.**

Skoro już jestem przy emocjach, nie zawadzi napisać kilka słów o sędziach. Po rozegraniu setek meczów w różne części PES'a mogę powiedzieć, że ich zachowanie zawsze było dalekie od ideału. Mimo znacznej poprawy, w „czwórce" nie zabraknie mrożących krew w żyłach przeoczeń i kontrowersyjnych sytuacji. Dobrze, że to tylko zabawa. Inaczej mogłoby dojść do rękoczynów...


Bramkarze mają dobrze. Po meczu mogą zwinąć siatkę i pójść z nią na zakupy

Chyba najbardziej oczekiwaną przez fanów „czwórki" zmianą jest tryb gry online. Niestety, na razie lepiej o nim zapomnieć. Dlaczego? **Kopanie przez Sieć wydaje się być dla speców z Konami dziewiczym terenem.** Podczas wstępnych testów Multiplayer budził frustrację. Już w pierwszym rozgrywanym meczu nie udało mi się nawet rozpocząć drugiej połowy z powodu szybkiej „zwieszki". Sytuacja wcale nie wyglądała lepiej w następnych spotkaniach.

Interfejs sieciowy również pozostawia wiele do życzenia. Oprócz nieistniejących dedykowanych serwerów doskwiera brak automatycznego wyszukiwania innych graczy. Nie znasz czyjegoś numeru IP, zapomnij o grze online. Na szczęście fani PES4 zdążyli napisać kilka programów służących do nawiązywania niezbędnych kontaktów (http://pes4online.acsv. net/ lub http://www.pes4launcher. co.uk/), więc o niedobór sparing-partnerów martwić się nie musisz.

Ostatnim problemem związanym z interfejsem sieciowym jest brak możliwości cofania ustawień dla gier online. Żeby zapobiec podobnym sytuacjom, najlepiej doszlifować wszystkie detale przed wybraniem składów. Nawet przypadkowy wybór drużyny nie pozwala dokonać kroku wstecz i zmusza bądź do kontynuacji rozgrywki bądź do restartu.

Pozostaje wierzyć, że znane ze swej solidności Konami wypuści porządnego patcha, który raz na zawsze usunie sieciowe przeszkody (artykuł pisałem z zainstalowanym patchem 1.10).

Jeśli jesteś fanem wirtualnego futbolu, a nie grałeś jeszcze w PES4, najwyższy czas naprawić ten błąd. FIFA 2005 może przewyższać produkcję Konami pod względem grafiki, stabilności sieciowej oraz oprawy interfejsu, lecz w żadnej innej piłce nożnej nie doświadczysz podobnego realizmu.



Nowe stroje dla piłkarzy: garniak, krawacicho, miniówa. W końcu kulturka musi być!

Jak McGyver...

Niewątpliwym plusem PES4 są niemalże nieskończone możliwości edycji gry. Od pierwszego napotkanego menu poprzez wygląd stadionów oraz trykotów drużyn, a kończąc na samych zawodnikach i towarzyszących im statystykach – wszystko możesz zmienić. Mierzi cię nieobecność oryginalnych barw klubowych czy troszeczkę zdezaktualizowane składy? W Sieci czekają gotowe, w pełni zedytowane pliki. Wystarczy je ściągnąć i zainstalować, by być na bieżąco (np. www.pesfan.com).

PES 4 — 5

Wirtualny futbol

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 800 MB HDD
- cena 159.90
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Konami / CD Projekt**
- www.konami.jp

\+ Tryb online i moc wrażeń! Polska ekstraklasa może się tu uczyć!

\- Problemy ze stabilnością rozgrywek w Sieci, kiepski interfejs online

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 6

Marzyłeś o akcjach i bramkach własnego autorstwa, jakich nie powstydziłby się Ronaldo czy Zidane? **Teraz już wiesz, co zrobić...**

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

Cycling Manager 4

Jeśli marzyłeś o zostaniu Władcą Rowerów, teraz pojawiła się szansa. Czas na dominację w świecie dwóch kółek i pedałów...

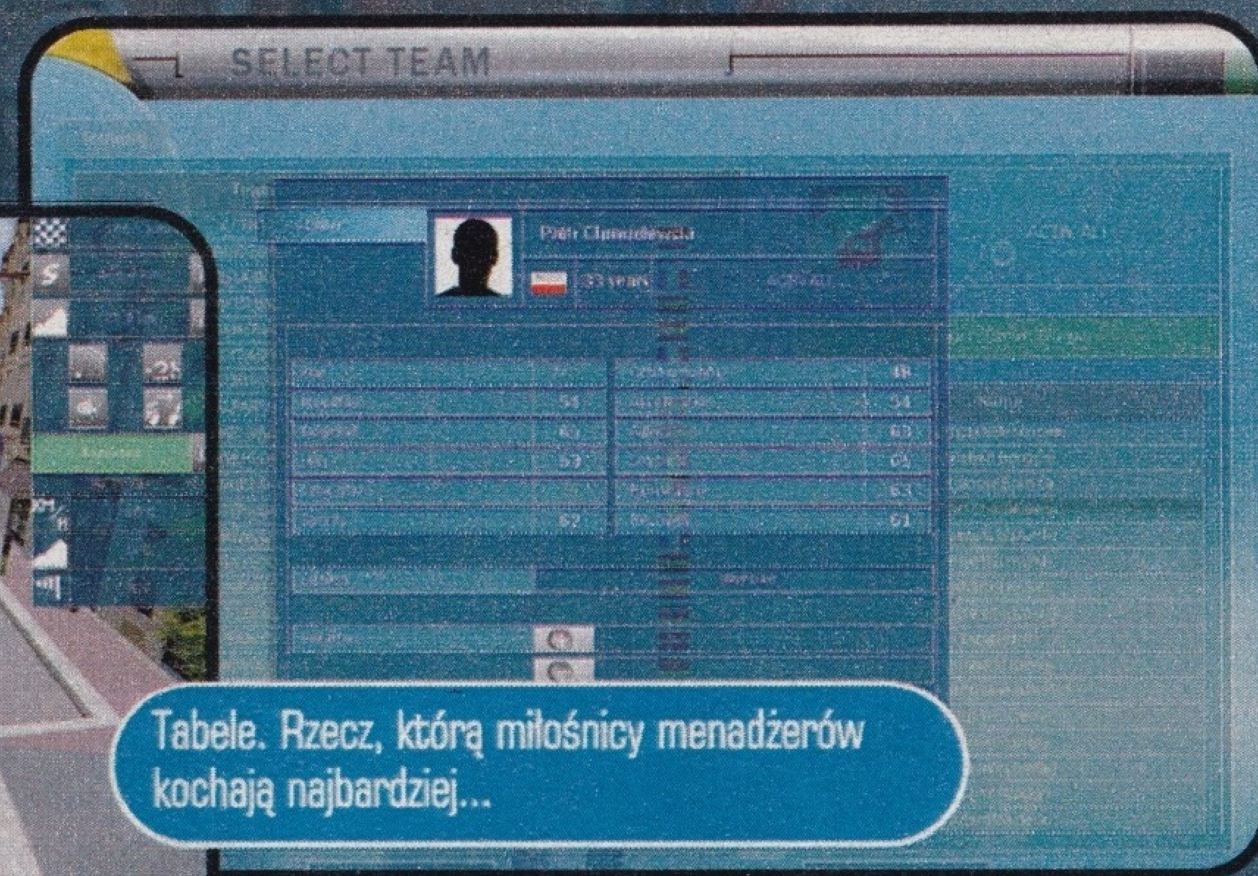

Bohaterowie filmu „Złodzieje rowerów" byli wniebowzięci słysząc, że Dżiro Italja odbędzie się w ich kraju

CYCLING MANAGER 4 to najnowsze dzieło paryskiego studia Cyanide, znanego fanom menadżerów sportowych z takich produkcji jak HORSE RACING MANAGER czy PRO RUGBY MANAGER. W najnowszym tytule francuskiego developera masz możliwość wcielić się w menadżera teamu kolarskiego. Do twoich obowiązków należeć będzie kierowanie klubem, zarządzanie jego finansami, negocjowanie kontraktów, transfery zawodników, treningi, organizowanie zgrupowań, zakup nowego sprzętu, a także bezpośredni nadzór nad przebiegiem kolejnych zawodów.

Jak głosi fama, CYCLING MANAGER jest obecnie najlepszym na rynku menadżerem kolarskim. Zupełnie inną sprawą jest już fakt, że CM4 jest jednocześnie jedynym przedstawicielem swojego gatunku. Nie znaczy to jednak, że twórcy gry poszli na łatwiznę.

Jak twierdzą sami autorzy, ich najnowsze wydawnictwo to krok milowy w stosunku do poprzedniej odsłony. Stary engine graficzny poszedł w odstawkę, przepisano kod odpowiedzialny za Sztuczną Inteligencję zawodników, wprowadzono bardziej rozbudowane statystyki podopiecznych, a także zaimplementowano szereg smaczków graficznych jak brzmiący kuriozalnie w uszach osoby nie znającej języka francuskiego obiekt o nazwie „mur de Huy".


Co najmniej czterech kolarzy jechało w żółtej koszulce lidera. Krzyk mody czy oszustwo?


Tabele. Rzecz, którą miłośnicy menadżerów kochają najbardziej...

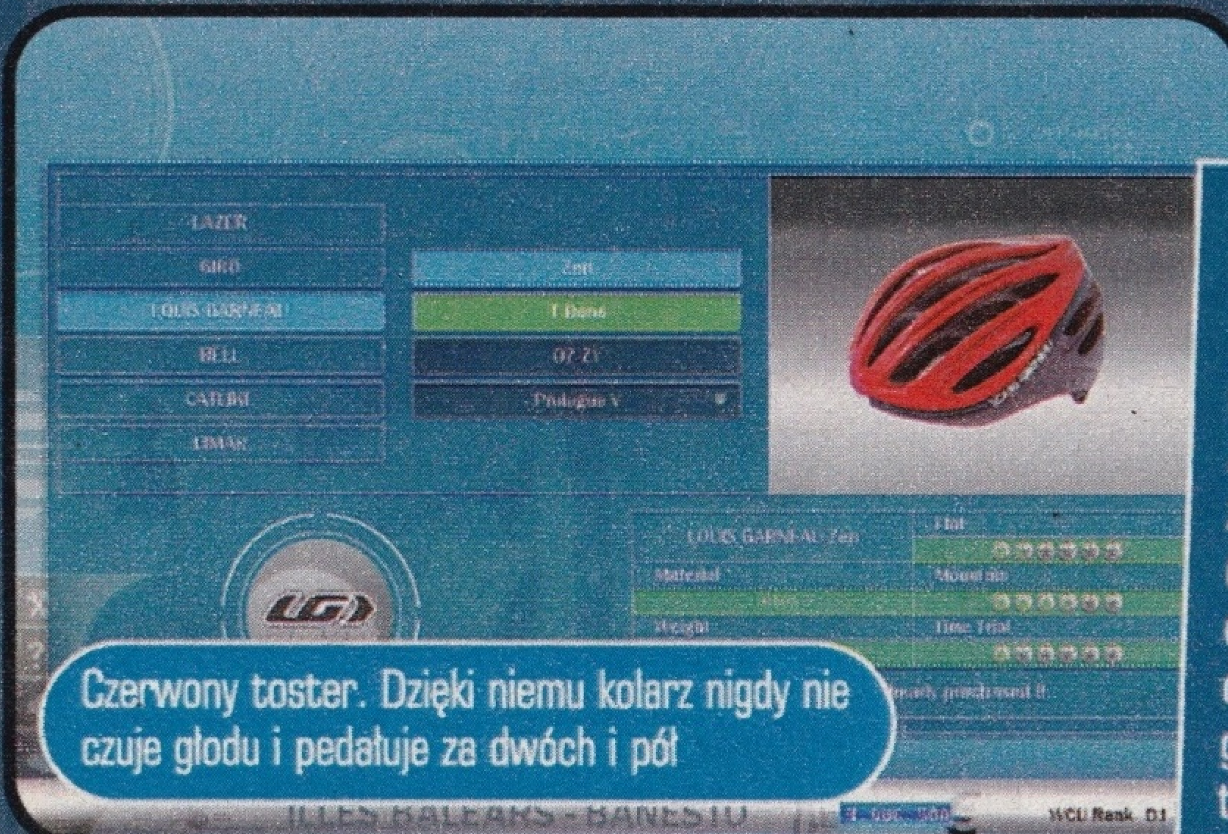
No dobrze, najnowsza edycja serii CYCLING MANAGER jest niezwykle rozbudowana, ale nie sądzę, aby seria ta była u nas w ogóle znana. Cóż zatem otrzymuje użytkownik, który pozostawia w sklepie 45 PLN? CM4 wygląda estetycznie i nawet wielogodzinne przeglądanie ekranów pełnych statystyk i tabel nie męczy wzroku. Z drugiej strony jednak, konstrukcja kolejnych paneli daleka jest od przejrzystości, wskutek czego dość trudno jest zorientować się w dostępnych opcjach. A tych – jak już zostało zasygnalizowane na początku – jest bardzo wiele. Będziesz przeglądał przeróżne e-maile pełne istotnych informacji, porównywał osiągi zawodników, zajmiesz się treningami i organizacją zgrupowań, finansami klubu, zakupem odpowiednich części, a także – choć to już nie jest obowiązkowe – stworzeniem od podstaw własnego klubu czy nawet kreacją własnych kolarzy. To oczywiście tylko wierzchołek góry lodowej, ale wydaje mi się, że powyższa lista dość dobrze oddaje wyzwania, jakie czekają na prezesa klubu kolarskiego. Opanowania gry nie ułatwia fakt, że brak tu tutoriala.



CYCLING MANAGER 4 posiada jednak jeszcze jedno oblicze. Gdy już uporasz się z obowiązkami klubowymi, nadejdzie czas na wystawienie kolarzy w zawodach. Te zaś odtworzone zostały w czasie rzeczywistym i w pełnym 3D – tak, aby przypominały autentyczne relacje sportowe. Także podczas wyścigów masz możliwość wywierania wpływu na swoich podopiecznych – możesz kazać im jechać w czołówce peletonu, blokować innych czy choćby uciekać od głównej grupy zawodników.

Nie da się ukryć, że ani pod względem technicznym, ani pod względem proponowanej tematyki CYCLING MANAGER 4 nie jest produkcją spektakularną. Sekwencje w 3D stoją na poziomie sprzed kilku lat, zaś część menadżerowa to zaledwie kilka przygotowanych w Photoshopie plansz. Jak zatem widzisz, nic szczególnego. Podobnie jest jeśli chodzi o muzykę i efekty dźwiękowe – niby coś tam przygrywa, ale słabo. Nie chciałbym za mocno narzekać, ale nie ma co oczekiwać po tej grze technicznych fajerwerków.

Tym samym docieramy do końca tekstu. Powinieneś mieć już pełen obraz CYCLING MANAGER 4. Sądzę, że w tym momencie sam potrafisz stwierdzić, czy jest to gra dla ciebie, czy też nie. Mnie zaś nie pozostaje nic innego, jak dalej czekać, aż ktoś wreszcie przygotuje komputerową wersję curlingu.


Czerwony toster. Dzięki niemu kolarz nigdy nie czuje głodu i pedałuje za dwóch i pół

Trudne początki

Trudno wyobrazić sobie dzisiejszy świat bez rowerów. A jednak, gdy blisko 200 lat temu zaczynano się nimi zajmować, nikt nie sądził, że to dziwadło się przyjmie. Można powiedzieć, że dopiero pod koniec XIX w. udało się ostatecznie spopularyzować ideę jednośladów. A wszystko zaczęło się w 1818 roku, gdy Niemiec Karl Freiherr von Drais opatentował pierwowzór roweru, który nazywał maszyną biegową...

Cycling Manager 4 — **3+**
Menadżer sportowy

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB grafika
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Cyanide / Play**
- www.cycling-manager.com

cena 45.00

\+ Fani menadżerów kolarskich mają wreszcie w co zagrać!

– Tematyka gry raczej dla zajadłych fanów pedałowania...

Grafika 3 | Dźwięk 3 | Frajda 3

Niewielka gra o niewielkich wymaganiach. Teraz możesz wcielić się w rolę szefa klubu kolarskiego i trochę porządzić swoją ekipą...

tekst: Maciej „Anzelmo-Mamuto" Ogiński




Na początku zabawy tworzysz postać – karła, normalniaka lub otyłego olbrzyma


Później przenosisz się na skocznię. Niestety tutejsze mamuty nie przypominają tych z SYBERII

Nowa odsłona SKOKÓW NARCIARSKICH przyfrunęła do kiosków wraz z pierwszym Małyszem. Przyniosła kilka istotnych zmian, parę drobnych poprawek oraz tradycyjną już, ogromną porcję błędów, buraków i bugów.

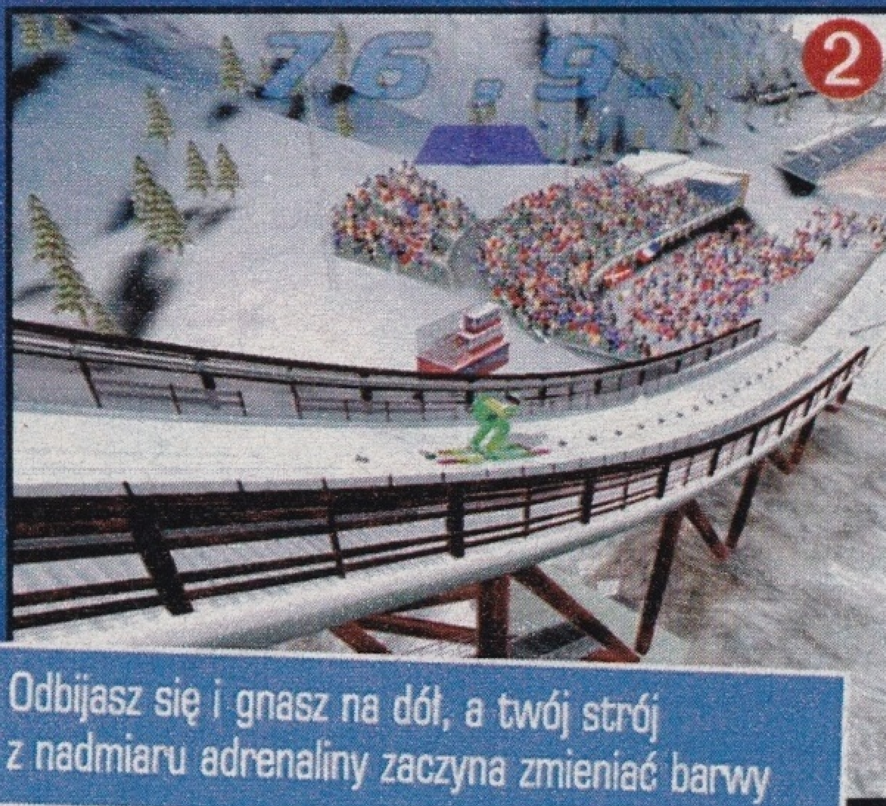
Miłą niespodzianką jest nowe, wygodniejsze menu oraz nieco szybsza niż przed rokiem instalacja. Autorom programu udało się też poprawić szatę graficzną, a komentatorzy – Szpakowski i Szaranowicz – jak zwykle spisują się wyśmienicie. Zwiększono też liczbę dostępnych opcji. Można bawić się w trybie zręcznościowym i realistycznym, skakać na pojedynczej skoczni, a nawet zaangażować się w karierę konkretnego zawodnika.

Autorzy gry od nowa zaprogramowali model lotu. Wreszcie łatwiej jest ocenić odległość zawodnika od stoku i właściwie wymierzyć moment lądowania. Spore wrażenie robią otoczone lasami skocznie, efekty pogodowe, a także mamut o punkcie K położonym na trzysetnym metrze. W SKOKACH NARCIARSKICH 2005 powalczyć można m.in. o Puchar Kontynentalny i Puchar Letni, a także wziąć udział w Turnieju Czterech Skoczni oraz zawodach kobiecych. Oznacza to, że można pofruwać również i na igielicie! W porównaniu do DELUXE SKI JUMP 3 gracz ma więcej kontroli nad skoczkiem, ale gorzej się bawi. Po prostu program firmy L'Art nie ma tej grywalności i „lawości uczenia się" co dzieło fińskiego studenta Jussi Koskeli.

Szokują niestety wymagania sprzętowe programu. **Gra „skacze" nawet i na dobrym kompie, ponadto bez stosownej łatki nie współpracuje z Windows 98. Niekiedy źle wyświetla tekstury bądź pozwala im się przenikać. Zdarza się, że zapomina o wydawaniu dźwięków, zwalnia, wiesza się na kilkanaście sekund i wyczynia inne dziwadła.** Mimo to nie miałbym nic przeciwko temu, by L'Art przygotowała program poświęcony siatkówce, kajakom tudzież zawodom pływackim. Po sukcesach rodzimych pływaków na ostatniej Otyliadzie mógłby to być chwytliwy temat...



Potem siadasz na desce w sposób analogiczny do tego, w jaki siadasz na desce w rodzinnym kiblu



Odbijasz się i gnasz na dół, a twój strój z nadmiaru adrenaliny zaczyna zmieniać barwy



Lądujesz z podpórką, ale cholernie daleko. Punkt K i narty są dwieście metrów z tyłu

Skoki narciarskie 2005 — **3**

Sportowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 900 MHz, 256 MB RAM, 1.4 GB HDD
- cena 19.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **L'Art / Dobra Gra**
- www.dobragra.pl

+ Całkiem ładna grafika, profesjonalni komentatorzy

– Buraków tu tyle, że można by wyżywić nimi całą Afrykę

Grafika 4- | Dźwięk 4+ | Frajda 3

SKOKI NARCIARSKIE powoli zamieniają się w łabędzia. **Do DSJ wciąż im jednak daleko**

tekst: Michał Małysz-Zacharzewski

THE TWO TOWERS w estetyce Forgotten Realms i całe mnóstwo idiotów do rozwalenia. Doświadczenie to kształcące i fajne, chociaż zdecydowanie zbyt krótkie

FORGOTTEN REALMS DEMON STONE

Poznaj skład

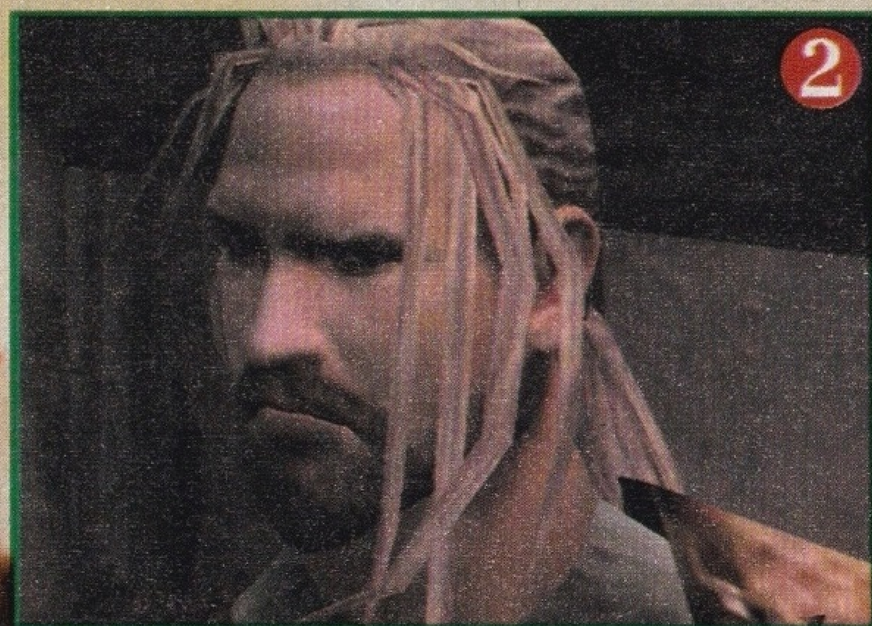
Bohaterowie, w których przyjdzie ci się wcielić podczas gry w DEMON STONE, kierują się odmiennymi motywami. Każdy z nich trafił do wstrząsanej wojnami Damary z innych powodów. Chociaż wszystkiego, czego potrzebujesz, dowiesz się z gry, nie zaszkodzi już teraz zorientować się w celach i aspiracjach towarzyszy podróży. Bo wiedza to potęgi klucz!



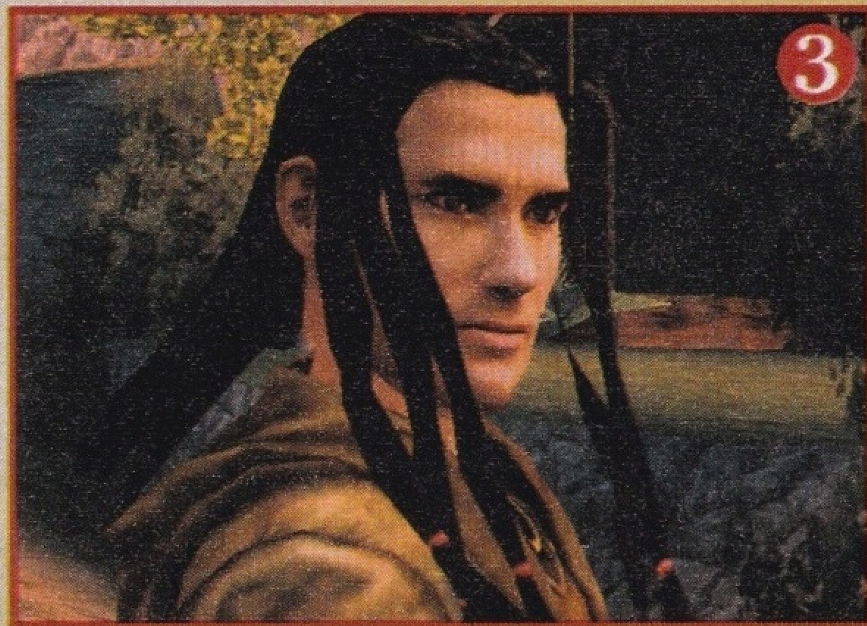
1

ZHAI – Złodziejka charakteryzująca się niezrównanymi zdolnościami akrobatycznymi. Jej matką była Mroczna Elfka z miasta Menzoberranzan, zaś ojcem Leśny Elf z wioski Cedarleaf. To niezwykle rzadkie połączenie sprawiło, że Zhai nie została nigdy zaakceptowana przez żadne z plemion. Dziewczyna opuściła więc rodzinne strony i zawędrowała aż do Damary – ziemi będącej areną gry DEMON STONE. Zhai jest bardzo fajną postacią. Podczas przygody nie obejdziesz się bez jej umiejętności krycia się w ciemnościach, skakania i podrzynania wrogom gardeł z zaskoczenia.

RANNEK – Wojownik, czyli twoja główna siła uderzeniowa. Ten facet jest w stanie przetrzymać bardzo wiele – z szarżą Trolla włącznie. Kilka miesięcy wcześniej Ranneka spotkał spory niefart. Gdy był najęty jako zwiadowca przez wioskę Nesme, źle ocenił sytuację na froncie wojennym, wskutek czego pozostające pod jego opieką osiedle zostało dosłownie zmiecione z powierzchni ziemi przez hordę Trolli. Tak zatem, Rannek – wstrząśnięty (ale niemieszany) niepowodzeniami i z kilkoma setkami żywotów na sumieniu – wyruszył w drogę, by na szlaku uporać się ze swą niechlubną przeszłością.



2



3

ILLIUS – Choć od wczesnych lat dziecięcych szkolony był na wojownika, Illius postanowił zostać magiem. Z racji, iż jego zachcianka była całkowicie wbrew uświęconym tradycjom, młody czarownik został odrzucony przez swych ludzi. Od tego momentu już nic nie mogło zatrzymać go na miejscu – nie miał nic do stracenia, a rozległy świat kusił wiedzą, którą należało poznać. Illius wędrował i doskonalił się w sztukach magicznych, aż pewnego dnia przekroczył portal, który przeniósł go prosto do Damary.

Zachęcone sukcesem „chodzonej" bijatyki LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS studio developerskie Stormfront postanowiło pójść za ciosem i jakiś czas temu wypuściło na rynek swą nową grę. Formuła programu, co raczej nie dziwi, jest bardzo podobna do poprzedniego wydawnictwa grupy. Przemierzasz efektownie spreparowane światy fantasy, bierzesz udział w bitwach o epickich rozmiarach, siekasz orki, trolle oraz inne ścierwa, w ograniczony sposób zarządzasz rozwojem twoich bohaterów. Ponadto co chwila zatrzymujesz się, aby w niemym zachwycie podziwiać tę niewątpliwie efektowną produkcję. Jedyną wyraźną różnicą między dwoma wymienionymi tytułami są dekoracje. LotR czerpał z filmowej licencji, podczas gdy DEMON STONE osadzony jest w realiach Forgotten Realms.



Jak zostało powiedziane, DEMON STONE jest bardzo podobny do TWO TOWERS (a także wydanego nieco później THE RETURN OF THE KING) – w praktyce oznacza to, że użytkownicy nastawieni na RPG w stylu NEVERWINTER NIGHTS mogą poczuć się nieco zawiedzeni. Ujmując rzecz nieco brutalniej, ci gracze raczej nie znajdą tu nic dla siebie. **Prawda jest bowiem taka, że statystyki dodane są tu właściwie pro forma i nie może być mowy o jakiejkolwiek nieliniowości rozgrywki. Najbardziej liczą się szybkie palce i mocny pad podpięty do komputera.** Pomimo że całość jest niezwykle efektowna i – oczywiście – osadzona w pełnym 3D, w tej grze wciąż czuć ducha leciwego GOLDEN AXE, w którego wszyscy zagrywali się dziesięciolecia temu.

W DEMON STONE kierujesz losami drużyny złożonej z wojownika, maga i łobuziary. W tym raczej standardowym składzie przemierzysz 10 odmiennych estetycznie krain (mroczne pola bitewne, wioski pośród drzew, świątynie, kopalnie, przeróżne katakumby i tak dalej) i zmierzysz się z hordami przeciwników. Chociaż scenariusz gry napisał znany miłośnikom fantasy R.A. Salvatore, na dobrą sprawę można byłoby obejść się bez niego. Z dwóch powodów: po pierwsze, to historia jakich tysiące. Po drugie, jakoś niespecjalnie ma ona znaczenie w produkcji tego typu. Z kronikarskiego obowiązku należy ją jednak przytoczyć. Dwoje potężnych wojowników – reprezentująca plemię Githyaki generał Cireka oraz władający potężnymi Slaadami lord Ygorl – od dawna toczyło ze sobą wojnę, niszcząc i grabiąc wszystko, na co natrafiły ich armie. Pewien potężny mag, którego kreuje w grze znany chociażby ze „Star Treka" Patrick Ste-

Adwersarze

W każdej opowieści musi pojawić się jakiś problem – coś, co napędzi kolejne sceny i sprawi, że odbiorca będzie chciał brnąć dalej i dalej. W przypadku DEMON STONE chodzi o odwieczną wojnę toczoną przez dwie stare i potężne istoty. Tak więc, przedstawmy może zawodników:



CIREKA – GENERAŁ GITHYAKI
Mówi się, że Githyaki to rasa całkowicie oddana sztuce wojowania. Jedna z przywódczyń plemienia, Cireka, stanowi doskonałe potwierdzenie tej tezy. Uzbrojona w tradycyjny srebrny miecz, zasuszona Cireka jest gotowa zrównać całą Damarę z ziemią, aby tylko dorwać swego największego wroga. Jest nim zaś...



YGORL – LORD SLAADÓW
Potężny mag, prowadzący do boju armię potężnych bestii. Slaady nie są wprawdzie najmądrzejszymi podwładnymi, jakich można sobie wymyślić, lecz ich wartość bojowa rekompensuje te braki. Jakby tego było mało, Ygorl wypełniony jest po brzegi potężną magią. I – podobnie jak Cireka – jest gotów zrobić wszystko, by zatriumfować nad przeciwnikiem.



Walki wyglądają niezwykle efektownie, co rekompensuje braki w warstwie RPG

ward, zdołał uwięzić walczących w tytułowym Demon Stone i przez blisko sto lat panował spokój... Do czasu. Do czasu nadejścia naszych bohaterów. Ci przypadkowo uwalniają zaklętych wojowników i sprowadzają na krainę Damary niebezpieczeństwo. Potężne armie na nowo ruszają na podbój wolnych krain, a straszliwi generałowie kontynuują dawne kampanie. Teraz trzeba ich ponownie zapuszkować.

Chociaż podczas gry kierujesz jednym z herosów, w każdej chwili możesz przełączać się między śmiałkami. Sterowanie w DEMON STONE jest banalnie proste, co nie znaczy jednak, że nie jest fajne. Zaryzykowałbym wręcz stwierdzenie, że w tej niebywałej prostocie drzemie największa siła produkcji Stormfront Studios. Rozgrywka jest wciągająca i szalenie efektowna – bohaterowie cieszą porażające kombosy, dookoła kręcą się tłumy przeciwników, wszystko wybucha i płonie. Podczas przygody wyrżniesz setki zróżnicowanych przeciwników, zmierzysz się z potężnymi bossami i zobaczysz jedne z najładniej wizualizowanych czarów w historii gier komputerowych. Niektóre kombosy wymagają współpracy pozostałych członków drużyny, zaś inne potrafią w ciągu kilku sekund wymieść wszystkich przeciwników znajdujących się w zasięgu wzroku. Dodajmy do tego genialną wprost ścieżkę dźwiękową. Naprawdę – właśnie dzięki niej DEMON STONE otrzymuje przynajmniej jeden dodatkowy punkt w ogólnej ocenie. Do boju śpiewają nam piękne soprany, zaś całość okraszona jest nader pompatycznymi motywami. Między kolejnymi bitwami zyskujesz chwilę odpoczynku, podczas której możesz rozdysponować między bohaterami zdobyte punkty doświadczenia i zakupić nowe elementy ekwipunku.



I tak można byłoby wymieniać jeszcze długo. Miłośnicy gier konsolowych i gier akcji będą tym tytułem zachwyceni, lecz – niestety – szczęścia nie starcza na długo.

Całą opowieść można poznać w 10-12 godzin, co sprawia, że DEMON STONE starcza na niecały weekend ostrego grania. Potem możesz co najwyżej przejść tę grę od początku – ale zapomnij o jakichkolwiek zamkniętych z początku trybach rozgrywki czy choćby o możliwości Co-operative'a z kolegą lub koleżanką. Kiedy właśnie dochodzisz do stanu, w którym jesteś gotów rzucić wyzwanie najpotężniejszym demonom Forgotten Realms, gra serwuje napisy końcowe. To największy minus tej niezwykle przyjemnej produkcji. Dobrych rzeczy przecież nigdy dosyć.



Hack 'n' Slash w najczystszej postaci – nie mów, że nie sprawia przyjemności :P



Hmm, czyżby zebranie doroczne członków Samoobrony? A który to Andrew Lepperchaun?..

Drużyna

Jak doskonale wiemy z przeróżnych gier i filmów fantasy, świat Forgotten Realms przemierzają w tę i z powrotem ekipy bohaterów, drużyny śmiałków i oddziały dzielnych poszukiwaczy przygód. Standardowo, w skład takiej grupy powinien wchodzić: wojownik, mag, złodziej, kapłan i jakaś mutacja rangera. Chociaż skład drużyny w DEMON STONE ograniczony jest do tych najbardziej standardowych profesji, ekipa radzi sobie doskonale. Prawdziwy dream-team.



Forgotten Realms: Demon Stone **4+**
Akcja

Wymagania sprzętowe: Procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, 2,8 GB HDD
cena 25 USD

Gra na platformy: PC, XBOX, PS2
☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

Stormfront Studios / Atari
http://www.atari.com/demonstone/

+ Urzekająca muzyka, pięknie przedstawiony świat, całokształt
– Gra zdecydowanie zbyt prosta i zdecydowanie za krótka

Grafika 4+ | Dźwięk 5 | Frajda 4+

DEMON STONE to pozycja obowiązkowa dla tych, którzy wierzą, że chodzone bijatyki oraz tematyka fantasy doskonale ze sobą współgrają

tekst: Maciej „Anzelmo" Ogiński

Reksio i Wehikuł Czasu

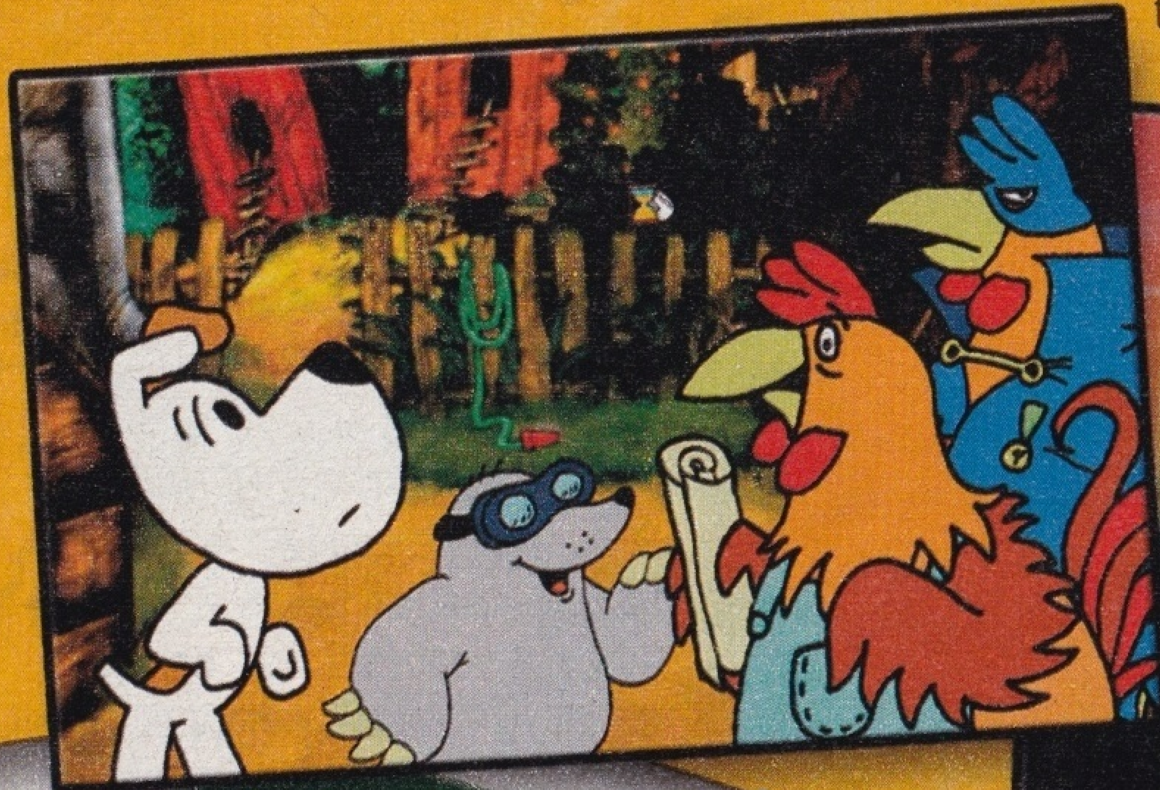
Pokonawszy złego Czarodzieja, Reksio i kret Kretes mieli zamiar wreszcie odpocząć. Nie było im to jednak dane. Pojmani przez Zakon Ryżokitowców resztę życia spędzili w lochach. Reksio nie przeżył już żadnych przygód, a Kretes nigdy nie wrócił do swojej Molly...

Brzmi strasznie? Przerażająco? Paskudnie i źle? Nie martw się, to wróżba, która nie musi się spełnić. W WEHIKULE CZASU gracz pomaga dzielnemu psiakowi zbudować wspomniane urządzenie. Później wyrusza w podróż do średniowiecza, poznaje tajemnicę tajemnicy Nostradamusa i zagadkę uśmiechu Mony Lisy. Bierze też udział w turnieju rycerskim i od kota dostaje schemat helikoptera. Centralną część tytułowej maszyny stanowi natomiast sofa. Sofa do sofania się w czasie...

Jeśli kochasz Monty Pythona i przepadasz za bimbrownikiem Wędrowyczem, WEHIKUŁ CZASU na bank przypadnie ci do gustu. Owszem, jest to produkcja przeznaczona dla młodszych dzieci, ale tak diabelnie jajcarska i sympatyczna, że człowiekowi sama morda się śmieje. Ciekawe i trudne zagadki, ładna grafika oraz fajni bohaterowie czynią z tej produkcji cudeńko także i dla „starczych" graczy. Najgorsze jest jednak to, że i tak nikt mi nie uwierzy. „Reksio, hehe! Dla dzieciuchów gra, nie dla mnie!". Nie wiecie, co tracicie, o naiwni!

- Procesor 200 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 49.90 zł; Dystr. Aidem Media

5





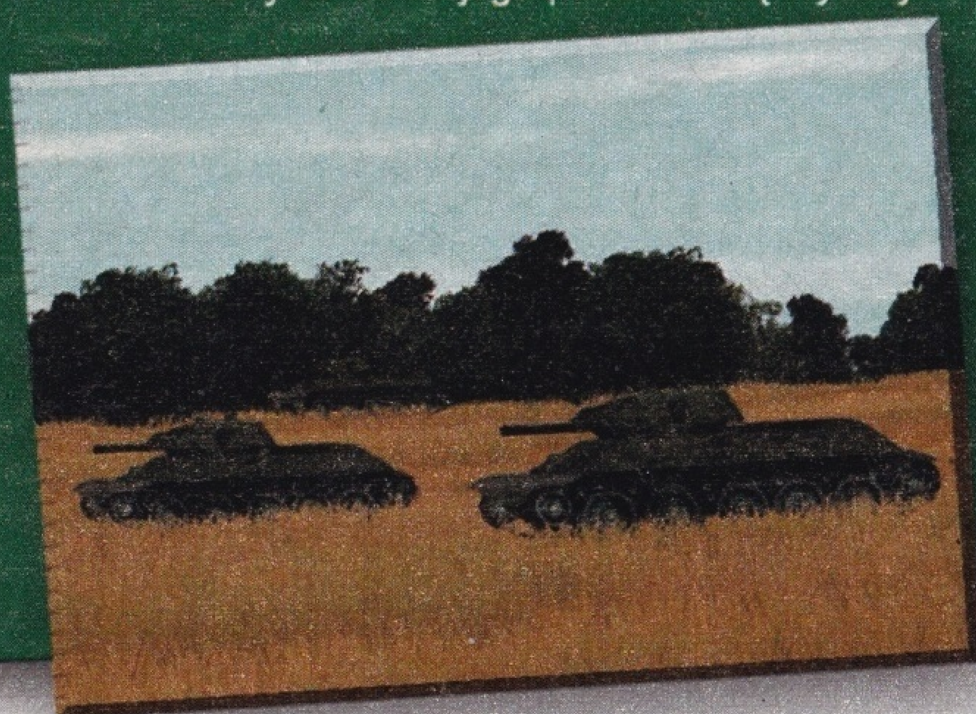

Combat Mission 2

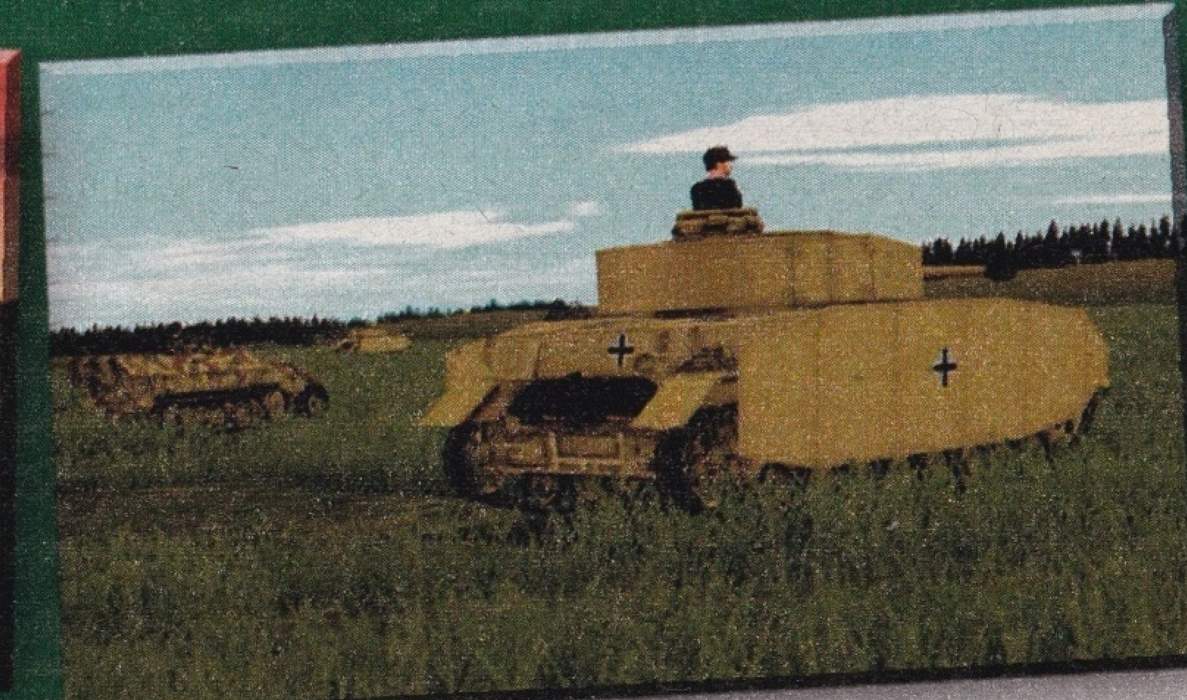
Diabelnie rozbudowana, a dzięki temu również znakomita strategia turowa w czasie rzeczywistym. Jak to możliwe? Ano gracz podejmuje decyzje na spokojnie, wydaje rozkazy wszystkim jednostkom i pokazuje żołnierzom, gdzie mają iść. Potem przyciska jeden drobny klawisz i jego polecenia są wykonywane. Oczywiście z różnym skutkiem. Czasem czołg zdoła przeprawić się przez most, innym razem ugrzęźnie w ogniu krzyżowym i nie wykona rozkazu. Dzięki temu gra nie jest tak schematyczna jak klasyczne turówki i ma niezłą dynamikę. Z drugiej strony, nie stawia żadnych wymagań względem manualnych umiejętności grającego.

Program w sposób możliwie prawdziwy opisuje wydarzenia toczące się na froncie wschodnim w latach 1941-1945, a więc od operacji Barbarossa aż po wycieczkę do Berlina. Wielkie wrażenie robi system fizyczny (trajektorie pocisków, parametry jednostek), nieco mniejsze grafika. Na szczęście w Sieci można znaleźć całą masę dodatków i scenariuszy uatrakcyjniających zabawę. Aktywna scena modderska jest jedną z największych zalet COMBAT MISSION i chociażby za jej ciężką pracę należy się grze piątka. Ostrzegam jednak: to nie jest gra dla wszystkich!

- Procesor 500 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 19.99 zł; Dystr. PLAY

5-



Atomówki: Wielka potyczka z księżniczką Chytruską

Bajka, Bójka i Brawurka znów wpadają w tarapaty. Tym razem ich przyczyną jest księżniczka Chytruska. Dziewczynka podrzuca pod dom Atomówek prezent – pozytywkę. W nocy maszynka sprowadza na panienki mroczne sny i jeszcze większe problemy. Bajka, Bójka i Brawurka muszą dwoić się i troić, liczyć i zapamiętywać angielskie słówka, gdyż tylko w ten sposób zdołają wyrwać się z koszmarów przygotowanych dla nich przez Chytruskę.

WIELKA POTYCZKA ma jedną wielka zaletę: bawiąc uczy i ucząc bawi. W czasie gry dzieciaki ćwiczą rozumienie ze słuchu i zapamiętywanie tekstu czytanego, rozszerzają swe słownictwo i szlifują logiczne myślenie. Program pozwala wybrać jeden z pięciu poziomów trudności i dostosowuje się do umiejętności gracza. Dzięki specjalnym raportom rodzice mogą śledzić postępy dziecka, co brzmi groźnie, ale jest szalenie przydatne.

Największą wadą gry jest jej wysoka cena oraz niewielka liczba zadań. Nad REKSIEM spędziłem trzy razy więcej czasu, a mimo to końca przygód psiny nie zobaczyłem...

- Procesor 266 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 69.99 zł; Dystr. CD Projekt

4







tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Chariots of War

58 różnych nacji i około 30 różnych jednostek upakowali do swojego nowego programu autorzy znanego LEGIONU. Potem zaprowadzili graczy na udeptane pole i kazali im walczyć. Ot, standarcik w brzydkiej grafice 2D.

Akcja CHARIOTS OF WAR toczy się 4 tysiące lat temu w dolinie Tygrysa i Eufratu. Przejmujesz kontrolę nad jedną z armii i rozpoczynasz swoje krwawe rządy. Wznosisz warowne miasta, zbierasz surowce i powołujesz pod broń żołnierzy. Wiedziesz ich na wspomniane pola, rozstawiasz w odpowiednich miejscach, przyciskasz guziczek i patrzysz (niestety tylko patrzysz), jak sobie radzą. A radzą sobie kiepsko i walczą dość chaotycznie. Z programu zionie nudą i brakiem dobrych pomysłów. Owszem, hardcore'owi stratedzy znajdą tu sporo miodu, ale przeciętny gracz odejdzie zniesmaczony.

Dystrybutor tradycyjnie już sypnął drobnicą, dorzucając do programu takie pozycje jak FIREFIGHTER, ROLLERCOASTER WORLD, THE RAGE i TURBO MAHJONGG. Gdyby tylko danie główne było lepsze...

- Procesor 300 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 19.99 zł; Dystr. PLAY

3+

mobilna aktywacja

mobila
www.mobila.pl

Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM **Plus, Era, Idea, HEYAH**

Wszelkie reklamacje prosimy kierować na mail **sms@mobila.pl**

7265 koszt 2 zł netto, **2,44 zł** brutto **7365** koszt 3 zł netto, **3,66 zł** brutto **7965** koszt 9 zł netto, **10,98 zł** brutto

GRY JAVA

Wysyłasz SMS o treści **AA09.(numer gry)** na numer **7365** (dla gier za 3,66 zł) lub **7965** (dla gier za 10,98zł).
SPRAWDŹ DOSTĘPNOŚĆ GRY NA TWÓJ TELEFON

- (30) NOKIA 3510i,8910i
- (40) NOKIA 3100, 3200, 3300, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250
- (60) NOKIA 3650, 3660, 6600, 7650
- (S) SIEMENS S55, M55, SL55, MC60, M7
- (M) MOTOROLA 720, 720i, 722i
- (SE) SONYERICSSON T6210

GRA TYGODNIA! **Hudson Blade** 10,98 zł sms 7965





035340
(30) (40) (60)

Tej gry nie trzeba chyba przedstawiać nikomu – Wolfenstein3D na telefony komórkowe. Jako Sierżant Hudson Blade znalazłeś się w samym epicentrum wojny i Twoim obowiązkiem jest zniszczyć broń biologiczną przeciwnika. Teraz tylko Ty mozesz ich powstrzymać. Gra prezentuje rewelacyjną grafikę 3D, zawiera 6 zróżnicowanych poziomów, a efekty specjalne to dzieło najwyzszej klasy.

Alien Attack 3,66 zł sms 7365



030597
(30) (40) (60) (S) (M)

Kosmici zaatakowali naszą planetę i zniszczyli ją. Postanowiłeś się zemścić i ich unicestwić. Wyruszasz na Marsa z samobójczą misją, masz jasno określony cel i jesteś zdeterminowany.

Deep Snow 3,66 zł sms 7365



035338
(30) (40) (60) (S) (M)

Lubisz szybką jazdę na desce snowboardowej? Jeśli tak to ta gra jest właśnie dla Ciebie! Teraz sezon snowboardowy może trwać przez cały rok. Nie ma też większego znaczenia, czy jesteś początkowym, czy też zaawansowanym

Korporacje W 10,98 zł sms 7965



035332
(30) (40) (60) (S) (M)

Sterujesz czterema agentami korporacji Wawel i będziesz musiał przebrnąć przez dziesięć pełnych akcji misji. W pierwszych misjach masz do dyspozycji jedynie agenta Wiśniewskiego w kolejnych misjach mozesz już sterować całą grupą.

Driv3r 10,98 zł sms 7965



033886
(30) (40) (60) (S) (M) (SE)

Wciel się w postać legendarnego tajnego gliny Tannera i wytrop gangi złodziei samochodów. Szalejesz ekscytującymi ulicami Miami, Nicei i Istambułu mając pod maską V8 albo przesiądź się do innego wozu.

Delta Corps 10,98 zł sms 7965



035331
(30) (40) (60) (S) (M)

Ultra-realistyczna militarna strzelanina z obrotowym widokiem od góry oraz częściowo interaktywnymi misjami od dziś dostępna na Twoim telefonie komórkowym.

I, Robot 10,98 zł sms 7965

033459
(40) (60) (M) (SE)

Ta fantastyczna gra bazuje na kinowym thrillerze science fiction z Will'em Smith'em w roli głównej. W tej grze doświadczysz unikalnej wizji świata, gdzie inteligentne roboty żyją w harmonii z ludźmi.

Speed Chaser 3,66 zł sms 7365



033877
(30) (40) (S) (M) (SE)

Wciskaj gaz do dechy jeśli chcesz zmieścić się w czasie! Najlepszą metodą walki z Twoimi rywalami jest po prostu wypchnąć ich z trasy. Musisz być bezwzględny a kolejny odcinek specjalny będzie Twój!

Skoki 2004 3,66 zł sms 7365



030611
(30) (40) (60) (S) (M)

Skoki narciarskie to w ostatnich latach najpopularniejsza dyscyplina sportu w Polsce. Teraz macie okazję samemu zostać skoczkiem i zmierzyć się z przeciwnikami znanymi z ekranów telewizorów. A wszystko to na waszej komórce!

DZWONKI

MONOFONICZNE SMS 7265 2,44 ZŁ
POLIFONICZNE SMS 7365 3,66 ZŁ

Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć **dzwonek monofoniczny** wyślij SMS o treści: AA09.(numer dzwonka) pod numer **7265**. Płacisz za to tylko **2,44 zł**. **Alcatel** wyślij AA09.A(numer dzwonka), **Motorola** wyślij AA09.M(numer dzwonka), **Sony Ericsson** i **Ericsson** wyślij AA09.E(numer dzwonka), **Siemens** wyślij AA09.S(numer dzwonka). Jeśli chcesz wysłać dzwonek monofoniczny znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7265** o treści: AA09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: **AA09.023775.505779351**, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem dzwonka. Jeżeli chcesz mieć nowy **dzwonek polifoniczny** wyślij SMS o treści: **AA09.(numer dzwonka)** pod numer **7365** (koszt tylko **3,66 zł**). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści: **AA09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego** np. AA09.105599.505779351.

* **Dzwonki monofoniczne** dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych **NOKIA, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SIEMENS.**
** **Dzwonki polifoniczne** dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów **SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS, SHARP, LG** obsługujących dzwonki w formacie **midi** lub **smaf** i z opcja **WAP.**

MONO	POLI	
AA09.034372	AA09.033976	Danzel, Pump it up
AA09.034568	AA09.034455	Ivan i Delfin, Jej czarne oczy
AA09.034393	AA09.034402	Eric Prydz, Call on me
AA09.032390	AA09.034484	Mandaryna, Here I go again
AA09.033047	AA09.033045	O-Zone, Despre Tine
AA09.032772	AA09.032789	ATB, Ecstasy
AA09.033021	AA09.033023	O-zone, Dragostea din tei
AA09.030593	AA09.030594	Virgin, Dżaga
AA09.032242	AA09.032261	K. Krawczyk & E. Bartosiewicz, Trudno tak
AA09.031784	AA09.031809	Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla
AA09.034217	AA09.034225	ATB, 9 pm
AA09.031864	AA09.031887	52 Dębiec, To my Polacy
AA09.024677	AA09.029563	Jeden Osiem L, Jak zapomnieć
AA09.034174	AA09.034187	Rammstein, Amerika
AA09.033693	AA09.033696	Monika Brodka, Ten
AA09.033731	AA09.033732	Kombi, Sen sie spełni
AA09.034219	AA09.034224	Rocky IV, Eye of the Tiger
AA09.034218	AA09.034226	Gliniarz z Beverly Hills
AA09.033957	AA09.033967	Scooter, Shake that
AA09.031176	AA09.031184	Muzyka z filmu Shrek 2, Changes
AA09.033069	AA09.033076	Sidney Polak, Otwieram wino
AA09.026282	AA09.029676	Safri Duo, All The People In The World
AA09.033834	AA09.033850	Eminem, Just Lose It
AA09.032214	AA09.032235	O-Zone, Crede ma
AA09.032398	AA09.032400	Kasia Kowalska, To co dobre
AA09.033783	AA09.033830	In-Grid, Milord

MONO	POLI	
AA09.034543	AA09.034166	Depeche Mode, Enjoy The Silence
AA09.034898	AA09.034975	Tom Baxter, This Boy
AA09.034897	AA09.034974	The Streets, Blinded By The Lights
AA09.034894	AA09.034971	Stachursky, Typ niepokorny
AA09.034724	AA09.034738	Royal Gigolos, No Milk Today
AA09.034720	AA09.034734	Alcazar, Physical
AA09.034688	AA09.034740	Chylińska, Zmysłowa
AA09.034686	AA09.034747	Muppet Show
AA09.034396	AA09.034405	Robbie Williams, Radio
AA09.034877	AA09.034953	Kylie Minoque, I Believe In You
AA09.034876	AA09.034952	Kristian Leontiou, Story Of My Life
AA09.034853	AA09.034930	Blink 182, I want be home for christmas
AA09.034978	AA09.034901	Xzibit, Hey Now (Mean Muggin)
AA09.034715	AA09.034745	Nelly, Flap Your Wings
AA09.034723	AA09.034737	Raja Mustaq, Temat z reklamy P206
AA09.027740	AA09.029707	Liber&Doniu, Skarby
AA09.023582	AA09.029685	Ascetoholix/szad, Suczki
AA09.034891	AA09.034970	Sidney Polak, Chomiczówka
AA09.035312	AA09.035313	Tiesto, Traffic
AA09.034721	AA09.034735	Doniu, Przestrzeń
AA09.035110	AA09.035126	Peja, Głucha noc
AA09.034924	AA09.034990	PIH, Zaklubować się na śmierć
AA09.035348	AA09.035356	Ośka feat Borixon, Muzyka
AA09.033835	AA09.033873	Aventura, Obsesion
AA09.034185	AA09.034494	Panjabi MC, Jogi
AA09.035105	AA09.035121	Temat z filmu Gwiezdne Wojny

TAPETY

SMS 7365 3,66 ZŁ
NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, SONY ERICSSON

Jeżeli chcesz pobrać kolorową tapetę wyślij SMS o treści: **AA09.(numer tapety)** pod numer **7365**. Płacisz za to tylko **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści: **AA09.(numer tapety).numer telefonu znajomego** np. AA09.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli **NOKIA SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG** i **SONY ERICSSON** posiadajacych kolorowy wyswietlacz i funkcje **WAP**. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie **WAP**.



LOGOSY

SMS 7265 2,44 ZŁ
NOKIA, MOTOROLA, ERICSSON, SONY ERICSSON, SIEMENS, ALCATEL

Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA09.(numer loga) pod numer **7265**. Płacisz za to tylko **2,44 zł**. **Alcatel** wyślij AA09.A(numer loga), **Motorola** wyślij AA09.M(numer loga), **Sony Ericsson** i **Ericsson** wyślij AA09.E(numer loga), **Siemens** wyślij AA09.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7265** o treści: AA09.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: **AA09.023775.505779351**, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga. **Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony Ericsson, Siemens**



The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Ta znakomita gra stworzona przez autorów COMMAND&CONQUER: GENERALS wydaje się na pierwszy rzut oka dość prosta. Jednak w trakcie zabawy okazuje się, iż rozgrywka daje sporo możliwości taktycznych, a dowodzenie wojskami znacznie różni się w zależności od wybranej przez gracza frakcji. W poniższym poradniku zapoznasz się z uwagami, które powinny pomóc ci w pomyślnym ukończeniu zarówno pojedynczych misji, jak i kampanii.

Porady ogólne

Poznanie mapy

Przed każdą misją możesz przyjrzeć się mapie, dającej dość spore pojęcie o terenie, na którym przyjdzie ci toczyć bitwę. Na mapach istnieje szereg ważnych punktów. Są to:

Zamki – tu możesz wznieść wszystkie dostępne w grze budowle, poza tym otoczyć miasto murami lub obronnymi wieżami (w zależności od prowadzonej rasy).



Obozy – obok cytadeli możesz wznieść kilka budynków militarnych lub gospodarczych.

Posterunki – obok cytadeli możesz wznieść trzy budynki militarne lub gospodarcze.

Osady – warto zdobyć ich jak najwięcej, gdyż można tu zbudować Farmy (siły Dobra) lub Tartaki/Rzeźnie (siły Zła), które dostarczają surowców. Rohan w tym miejscu może zbudować Zgromadzenie przyzywające Entów.



Isengardzkie oraz mordorskie tartaki mogą powstawać tylko poza obrębem miast

Znalezienie i zagospodarowanie wyżej wymienionych, otoczonych fundamentami miejsc pozwoli ci stworzyć silniejszą gospodarkę oraz zbudować gmachy, na które nie starczyło już miejsca w mieście.

Wieże – te opuszczone budowle mogą służyć jako schronienia dla łuczników. Oddziału raz wprowadzonego do wieży nie można jednak z niej wyprowadzić i przestaje on być liczony w puli twoich Punktów Dowodzenia. W niektórych scenariuszach opanowanie tych budynków ma ogromne znaczenie dla przebiegu misji, gdyż wieże stoją na trasie przemarszu wrogich wojsk i łucznicy mogą przeciwnika bezkarnie ostrzeliwać.

Jaskinie – miejsca zamieszkiwane przez Gobliny, Trolle oraz Wargi. Zwykle znajdują się tuż koło Obozów, Posterunków lub Osad. Po zniszczeniu Jaskini znajdziesz tam zasoby surowców w postaci skrzynek ze złotem. Szczególnie należy uważać na siedliska Trolli – nie zbliżaj się do nich bez zastanowienia (wystarczy oddział pierwszego kontaktu i dwa oddziały dystansowe). Uważaj, jeśli nie zniszczysz na czas Jaskini, wyjdzie z niej kolejny przeciwnik!

Brody/Przesmyki – bardzo często zdarza się, iż oddzielają cię one od terenów zajętych przez wroga. Ustawienie w tych miejscach łuczników (a za ich plecami machin oblężniczych) może skutecznie zatrzymać szturm.

Punkty Dowodzenia

Armia każdej z walczących nacji jest ograniczona liczebnie, co tu nazywa się Punktami Dowodzenia. Oznacza to, że nie możesz stworzyć tysięcznej hordy żołnierzy i wysłać jej na wroga. W zależności od siły i typu oddziałom przypisana jest określona ilość Punktów Dowodzenia. Na przykład gondorscy Rycerze „zabierają" 20 tychże Punktów, co oznacza, że zwykle nie powołasz do armii więcej niż dziesięć oddziałów Rycerzy (zakładając zresztą, że żadnych innych jednostek byś nie rekrutował).



Im więcej masz Punktów Dowodzenia, tym liczniejszą możesz powołać armię

Ulepszenia



Isengardzkie zbrojownie słyną z wykonywania świetnej jakości pancerzy oraz oręża

Musisz pamiętać o jednej niezwykle istotnej sprawie: w BoS, w przeciwieństwie do większości RTS'ów, wykupienie ulepszeń (np. w Zbrojowni) NIE powoduje automatycznego rozwoju zdolności jednostek. Oznacza to, że jeśli wykupisz ulepszenie Płonące Strzały, twoi łucznicy automatycznie ich nie dostaną!

Musisz kliknąć na każdy oddział po kolei i za dodatkową opłatą łucznicy zostaną wyposażeni w ogniste strzały (co zresztą będzie widać, gdyż groty w ich rękach zaczną się jarzyć). Podobnie jest ze wszelkimi innymi ulepszeniami, zarówno dotyczącymi piechoty, jak i konnicy czy machin bojowych.



Kusznicy lub łucznicy są o wiele skuteczniejsi, kiedy strzelają płonącymi strzałami

Gospodarka


Tu się robi mięsko dla Orków. Tylko dlaczego w Rzeźniach nie ubija się pyszniutkich ludzików?

W przypadku Rohanu oraz Gondoru sprawa jest prosta: monetą jest zboże uprawiane na Farmach. W Isengardzie oraz Mordorze możesz poza produkującymi żelazo Piecami hutniczymi budować również Rzeźnie oraz Tartaki. Jednak tych ostatnich nie można wznosić na terenie miasta, a tylko i wyłącznie w odnalezionych na mapie Osadach. Ważna jest jedna rzecz: w Tartakach zatrudniasz robotników, a więc możesz zwiększyć tempo pozyskiwania surowców. Zresztą dzięki kapitalnym zaklęciom przyspieszającym rozwój gospodarczy, siły Zła w ogóle nie mają kłopotów z funduszami, zwłaszcza na późniejszym etapie rozgrywki.


Hutnicze piece Mordoru oraz Isengardu dostarczają siłom Zła cennych surowców

Machiny bojowe

W BoŚ zachowano pewien realizm – machiny bojowe potrafią zabić lub poranić nie tylko wrogich żołnierzy, ale również twoich własnych. Należy zwłaszcza uważać na Trebuchety i Katapulty, gdyż ogromna siła rażenia ich pocisków może się obrócić przeciwko sojuszniczym wojskom. Machiny bardzo kiepsko radzą sobie z żołnierzami będącymi w ruchu, gdyż pociski upadają wtedy za plecami atakujących oddziałów. Nie ma to jednak specjalnego znaczenia, kiedy szturmuje masa wrogów (wtedy nie oberwie oddział, w który celowano, lecz idący za nim) lub kiedy celem są na przykład powolne Mumakile. Machiny bojowe przydają się oczywiście do zrujnowania wrogich miast, pomagają też pokonać silne, gondorskie fortyfikacje. W grze możesz używać Balist, Taranów, Katapult i Trebuchetów, a także Wież Oblężniczych lub Drabin. Z tymże budowanie tych dwóch ostatnich urządzeń wydaje mi się bezcelowe – znacznie wygodniej zburzyć z dystansu mury zamku, niż się na nie wdrapywać pod ostrzałem łuczników.


Oto przerażające skutki wybuchu isengardzkiej Miny, podpalonej przez wyszkolonego Berserkera

Magia

Magię możesz stosować zdobywając Punkty Mocy, które narastają w miarę odnoszonych sukcesów na polu walki (a w czasie kampanii również wtedy, gdy zdobędziesz krainę dodającą Punkty Mocy). Im więcej zabijesz wrogów i im ci zabici są potężniejsi, tym więcej masz Punktów Mocy. W zamian za nie wykupujesz zaklęcia, układające się w „drzewko" – od najprostszych po najbardziej potężne. Zarówno dla wojsk Dobra, jak i Zła niezmiernie ważne jest, by jak najszybciej opanować ostatnie, najsilniejsze zaklęcie. W przypadku Rohanu oraz Gondoru jest to wezwanie Armii Umarłych, w przypadku Mordoru i Isengardu Przywołanie Balroga. Aby te niezwykłe czary zadziałały prawidłowo i przysporzyły wrogowi jak najwięcej strat, należy miejsce przywołania wyznaczyć jak najbliżej miasta należącego do przeciwnika. A to z tego powodu, iż wszystkie zaklęcia przywołujące mają ograniczony czas trwania i twoi magiczni sojusznicy po prostu w pewnym momencie znikną. Warto więc, by przed tym zniknięciem zrujnowali ile się tylko da budynków przeciwnika. Siły Dobra dysponują jeszcze kilkoma zaklęciami przywoławczymi, takimi jak wezwanie Elfów, Rohirrimów, Entów oraz Orłów. Oczywiście najlepiej wszystkich dostępnych zaklęć tego typu użyć jednocześnie, gdyż tak stworzona magiczna armia zdewastuje miasto wroga w bardzo szybkim czasie. Siły Zła nie potrafią stworzyć tak niezwykłych oddziałów, ale za to są w stanie skutecznie dynamizować rozwój gospodarczy. Zaklęcia takie jak Zniszczenie oraz Padlinożercy to podstawa – czary, których należy użyć natychmiast, jak tylko stanie się to możliwe, zarówno w czasie trwania kampanii, jak i pojedynczej misji. Ciekawym zaklęciem są zwłaszcza Padlinożercy – czar raz rzucony będzie już działał do końca scenariusza, przysparzając ci surowców w zamian za każdego zabitego przeciwnika.


Wezwanie Orłów to jeden z mocniejszych czarów sił Dobra. Orły muszą jednak uważać na jednostki strzeleckie wroga


Siły Dobra dość szybko mogą wezwać za pomocą czarów elfich sprzymierzeńców


Armia Umarłych jest jak rozwścieczona rzeka – nie do zatrzymania w żaden sposób

Bohaterowie

Zwracaj uwagę na zdolności specjalne, które zyskują herosi w miarę zdobywania kolejnych poziomów doświadczenia (warto w tym wypadku nauczyć się skrótów klawiszowych). Niektóre z tych zdolności mogą wręcz odwrócić losy bitwy, a przynajmniej pozwolić ci na odniesienie mniejszych strat. Na samym początku kampanii przydaje się zdolność Boromira, który paraliżuje wrogów dmąc w róg. Ale na zdolnościach specjalnych nie kończy się przydatność bohaterów. Otóż niemal każdy z nich potrafi wpływać w określony (oczywiście pozytywny) sposób na stojących obok niego żołnierzy. Będą oni na przykład zadawać większe obrażenia albo otrzymają premię do pancerza.


Władca Nazguli oraz Nazgule są potężnymi bohaterami sił Zła. Ich krzyk przeraża wrogów

Kampania

Scenariusze wchodzące w skład kampanii rządzą się nieco innymi prawami niż scenariusze pojedynczych misji. Oto różnice:


Oto bohaterowie, których mogą powołać siły Rohanu w czasie trwania misji...

Zaklęcia – ich znajomość „przechodzi" z misji na misję, ale na początku scenariusza żadnych czarów (poza czarami biernymi) nie możesz używać. Jeśli opanujesz nowe zaklęcie, również trzeba poczekać (czasami dość długo), zanim będziesz mógł z niego skorzystać.

Jednostki – „przechodzą" z misji na misję wraz ze wszelkimi ulepszeniami i zdobytym doświadczeniem (dlatego bardzo ważne jest, by głupio nie stracić żołnierzy-weteranów). To samo dotyczy bohaterów.

Cele misji – w czasie trwania rozgrywki mogą pojawić się nowe, alternatywne cele misji, a ich wykonanie zostanie odnotowane w podsumowaniu scenariusza.

Prowincje – w czasie trwania kampanii podbijasz poszczególne krainy wchodzące w skład Śródziemia. Zdobycie każdej z nich daje ci profity liczone w Punktach Dowodzenia, Punktach Mocy lub współczynniku przyrastania surowców. Skutki tej nagrody odczujesz w następnych misjach.

Bohaterowie – w kampanii często nie wolno ci utracić bohatera lub bohaterów, co w pojedynczej misji jest dozwolone.

Alternatywne scenariusze – wiele razy staniesz przed wyborem, którą prowincję zaatakować w pierwszej kolejności, a czasami nawet gra zapyta cię, którym zgrupowaniem swej armii chcesz ten atak przeprowadzić. Generalnie radzę wybierać na początku te krainy, których podbój daje dodatkowe Punkty Dowodzenia. A ataki prowadź zgrupowaniem wyćwiczonym we wcześniejszych bojach.


Nazgule nie muszą obawiać się nawet łuczników, gdyż zawsze zdążą odlecieć z miejsca zagrożenia

Strony konfliktu

Mordor

Armia Saurona jest najbardziej nietypowa – o jej sile bojowej stanowią nie tylko całe oddziały, lecz również pojedyncze, niezwykle silne jednostki. Mowa tu o Trollach oraz Mumakilach. Trolle są rewelacyjnymi jednostkami pierwszej linii, zdolnymi jednym ciosem zabić kilku przeciwników (lub na przykład zrzucić z siodeł kawalerzystów). Można je uzbroić w pnie drzew lub kamienie (niestety taki kamień posłuży tylko raz, później należy ponownie wydać rozkaz poszukania głazu) i co najważniejsze można je błyskawicznie uzdrawiać! W sposób co prawda okrutny, ale za to skuteczny... Otóż Trollowi należy wydać rozkaz zjedzenia Orka, a wtedy powraca on do pełni sił. Dlatego też warto, by Trollom zawsze towarzyszyły oddziały Orków, które służyć im będą za specyficzne „apteczki". Warto też dodać, że Trolle są bardzo szybkie i dość zwinne, co dodatkowo czyni z nich potwornie groźną broń na polu bitwy.

Druga z nietypowych jednostek Mordoru – potężne, słoniopodobne Mumakile – mogą służyć jako ruchome stanowiska orczych łuczników (lub oszczepników z Haradu). Walczą za pomocą swych potężnych kłów oraz nóg, rozbijając oddziały piechoty, kawalerii lub budynki wroga. Mumakile mają bardzo dużo punktów życia, ale poruszają się po polu bitwy z majestatyczną powolnością i z trudem zmieniają położenie. Na pewno nie można ich używać w charakterze szybkich oddziałów interwencyjnych. Są tak wolne i tak ogromne, iż mogą być skutecznie bombardowane przez Trebuchety lub Katapulty, nawet kiedy znajdują się w ruchu.

Jeśli chodzi o pozostałe jednostki Mordoru, są one już standardowe: żołnierze z Haradu i Rhunu oraz łucznicy i piechota Orków służą raczej jako mięso armatnie i trudno je przeciwstawić dobrze wyekwipowanym wojskom Rohanu lub Gondoru.

Bohaterami Mordoru są Król Nazguli oraz Nazgule, a główne ich zalety to umiejętność latania (w związku z tym mogą zostać zaatakowani tylko przez strzelców) oraz zdolność zmuszania wrogiej armii do ucieczki za pomocą przeraźliwego krzyku. Ta ostatnia czyni z nich rewelacyjne wsparcie dla szturmujących oddziałów. Poza tym Nazgule świetnie nadają się do niszczenia załóg gondorskich Trebuchetów będących częścią fortyfikacji.


Oto serce Mordoru – wulkan, w którym można zniszczyć Jedyny Pierścień


Trolle są kapitalnymi wojownikami pierwszej linii. Co ważne, można je skutecznie uzdrawiać


Mumakile są ogromnie wytrzymałe i potrafią skutecznie niszczyć budynki...


Na grzbietach Mumakili może wygodnie rozsiąść się oddział kuszników lub oszczepników

Gondor

Dowodzenie armią Gondoru jest o tyle nietypowe, iż jest to jedyna strona konfliktu, której miastobazę chronią naprawdę potężne fortyfikacje (podobnie jak w wypadku Rohanu, może też ustawić na zamkowych murach oddziały łuczników). To niewątpliwie ogromna zaleta, kiedy przychodzi bronić się przed przeważającymi armiami wroga. Po pierwsze, wszystkie twe budowle znajdują się w obrębie murów, po drugie, możesz w wyznaczonych punktach zbudować Wieże Strzelnicze lub ciskające ogromnymi kamieniami Trebuchety (mają one w dodatku spory zasięg). Tak więc dowódca Gondoru może urządzić istną jatkę pod murami swej stolicy, sam narażając się jedynie w znikomym stopniu.

Siłą ofensywną Gondoru jest rycerstwo – ciężkozbrojna, szybka kawaleria potrafiąca wgnieść w ziemię dużo liczniejsze oddziały wroga. Co ważne – podobnie jak ma to miejsce w przypadku Rohirrimów – konnica nie musi nawet zatrzymywać się, by z wrogiem walczyć. Często wystarczy, iż poprowadzisz szarżę, a rozpędzeni Gondorczycy zmasakrują w ten sposób przeciwnika. Dla konnicy Gondoru bardzo ważną budowlą jest Zbrojownia, w której możesz wykupić ulepszenia pancerzy oraz oręża. Skuteczni są również gondorscy łucznicy, przede wszystkim dlatego, iż mają większy zasięg strzału od podobnych wojsk Isengardu i Mordoru.


Tyle zostaje ze szturmujących Mumakili, kiedy podejdą pod potężne fortyfikacje Gondoru

Warto też zwrócić uwagę na gondorski Warsztat. Tu powstają wolno poruszające się Trebuchety, które jednak odpowiednio rozstawione nie dopuszczą wroga na odległość pozwalającą na nawiązanie skutecznej walki. Trebuchety mogą stać na zamkowym dziedzińcu, tuż przy bramie, i dzięki wysokiej paraboli lotu pocisków są w stanie ostrzeliwać przeciwnika szturmującego zamek. Trzeba pamiętać, aby w Warsztacie wykupić im udoskonalenie pozwalające na stosowanie ognistych głazów. Jeśli chcesz zapewnić zamkowym murom dużą wytrzymałość oraz zwiększyć skuteczność fortecznych Trebuchetów i Wież, przyda się Zakład Kamieniarski, w którym można wykupić stosowne ulepszenia.

Broniąc bram Gondoru możesz mieć pewien kłopot z wysyłaniem armii poza zamkowe mury. W tym celu należy bowiem otworzyć główną bramę (co na ogół nie jest dobrym pomysłem). Jednak zauważ, że w przystosowanych do budowy punktach, znajdujących się na fortecznych murach, istnieje opcja stworzenia tylnego przejścia! I takie właśnie przejście koniecznie należy wybudować, by twoja konnica mogła spokojnie zebrać się na dziedzińcu, po czym zaatakować przeciwnika pomijając główną bramę.

Budynkiem, który koniecznie musi stanąć na terenie gondorskiej fortecy, jest Targ, w którym należy wykupić ulepszenie pod nazwą Wielkie Żniwa. Dzięki tym zabiegom aż o 50 procent wzrośnie ilość zboża dostarczanego z farm do twego magazynu. Niezwykle ważna jest również Studnia pełniąca po prostu rolę szpitala, w którym poranione jednostki odzyskują siły. Wystarczy, że ocalisz tylko jednego żołnierza z oddziału i skierujesz go w stronę studni, a po pewnym czasie do twojej dyspozycji znowu stanie oddział w pełnym bojowym składzie. Bardzo ważne jest leczenie doświadczonych i dobrze wyekwipowanych jednostek, gdyż powołanie nowego oddziału o podobnej wartości bojowej zajmie ci sporo czasu i będzie dużo kosztowało.

Podstawowym i najsilniejszym (niestety też najdroższym) bohaterem Gondoru jest Gandalf, ale warto również skorzystać z usług doskonałego łucznika – Faramira czy wojownika Boromira potrafiącego sparaliżować wrogów.


Dzięki zakładowi kamieniarskiemu budowle Gondoru zyskują dodatkową wytrzymałość


Łucznicy Gondoru mogą prowadzić skuteczny ostrzał z zamkowych murów


Jedyną skuteczną siłą ofensywną Gondoru jest szybka i silna ciężka kawaleria

Rohan

Miasto Rohimirrów jest otoczone drewnianą palisadą, na której szczytach można wznieść dodatkowo wieże strzeleckie (Wartownie). Ale na pewno nie jest to obrona porównywalna z fortyfikacjami Gondoru. Główną siłą napędową armii Rohimirrów jest, co oczywiste, kawaleria. Jako jedyna nacja w grze Rohimirrowie dysponują również konnymi łucznikami. Dla kawalerii szczególnie ważne jest opracowanie w Zbrojowni, Stajni i Szkole Łuczniczej wszelkich możliwych ulepszeń, a więc pancerza, broni, płonących strzał i tarcz. Rohimirrowie mogą również rekrutować pieszych łuczników (w tym Elfy), których zasięg strzału jest znacznie większy niż dystansowych jednostek Isengardu lub Mordoru.

Rohan wydawałby się frakcją znacznie słabszą od Gondoru, gdyby nie dwa atuty. Po pierwsze Rohimirrowie mogą powoływać do armii Drzewca oraz Entów! W tym celu należy na terenie Osady znajdującym się poza murami miasta zbudować Zgromadzenie. Kosztuje to „oczy z głowy" (przynajmniej jak na wstępny etap rozgrywki), ale Enty są niezwykle silnymi jednostkami. Walczą skutecznie zarówno w zwarciu (zabijając kilka jednostek jednym kopnięciem lub machnięciem łapy), jak i na dystans (należy wybrać wtedy opcję umożliwiającą im rzucanie głazami). W tym drugim wypadku Entowie mogą pełnić rolę żywych machin oblężniczych. W zasadzie są to jednostki niemal nie do pokonania (przy stosownym wsparciu), jeśli tylko nie zaatakuje się ich za pomocą ognia. Ponadto Rohimirrowie mogą wezwać chyba najlepszych bohaterów w całej grze. Zwłaszcza imponujący jest Legolas potrafiący błyskawicznymi strzałami z łuku rozgromić całe armie. A kiedy wesprą go Eowina, Theoden, Gimli, Eomer i, nade wszystko, Aragorn (ogromna siła ciosu plus zdolności uzdrawiania), takie zgrupowanie bohaterów może poczynić spustoszenia w siłach przeciwnika.

Kwestie dotyczące Studni oraz tylnego przejścia są identyczne jak w wypadku Gondoru.


Studnia uzdrawia w szybkim tempie wszystkie jednostki znajdujące się w jej pobliżu


Niewielu przetrzyma piorunującą szarżę szybkiej kawalerii Rohimirrów


Fortyfikacje Rohanu nie mogą się równać z potężnymi umocnieniami Gondoru, ale potrafią skutecznie zatrzymać wrogów


W Rohanie będziesz miał okazję powołać najbardziej skutecznych bohaterów


Bohaterowie nie tylko są silni, ale wpływają korzystnie na resztę żołnierzy

Isengard

Saruman, podobnie jak Sauron, nie może budować murów wokół swego miasta, ale jest w stanie otoczyć je wieżami strażniczymi. Siłą armii Isengardu są jednostki piechoty, bardzo duża liczba Punktów Dowodzenia (pozwalająca na stworzenie sporej armii) oraz możliwość dokonywania ulepszeń broni i pancerzy. Najbardziej oryginalnymi jednostkami dowodzonymi przez Sarumana są Miny (tworzone w Warsztacie Oblężniczym) oraz Berserkerzy rodzący się w Jamie Uruków. Zadaniem załogi Miny jest zanieść ładunek pod budynek lub mur, następnie podbiega do niego Berserker (wcześniej należy mu wydać rozkaz zapalenia pochodni). Wybuch jest po prostu gigantyczny! Kiedy pierwszy raz wypróbowałem Minę, rozsadziła ona nie tylko budynek gondorskiego Kamieniarza, ale również uczyniła ogromną wyrwę w murach! Saruman ma również pod dowództwem isengardzkich Pikinierów (warto, by stawiali opór konnicy, bo do tego są głównie przeznaczeni) oraz Jeźdźców Wargów, którzy z powodzeniem odgrywają rolę szybkiej kawalerii. Isengardczycy mogą grupować oddziały odmiennych typów. Na przykład Kusznicy mogą połączyć się z Uruk-hai lub Pikinierami i w ten sposób stworzyć oddział strzelniczy, który będzie zawsze chroniony przez stojącą na pierwszej linii piechotę.

W przypadku Łuczników/Kuszników/Oszczepników Isengardu i Mordoru należy zwrócić uwagę na jedną kwestię. Jednostki te mają krótszy zasięg strzału niż żołnierze z Gondoru i Rohanu. Co więcej, dają się bezkarnie ostrzeliwać (nie podchodzą do wroga), więc musisz zwracać uwagę, czy któryś z twoich oddziałów nie jest właśnie masakrowany przez przeciwnika. Koniecznie też pamiętaj o ulepszeniach, których można dokonywać w Zbrojowni.

Podstawowym bohaterem Isengardu jest Saruman, który świetnie radzi sobie na polu bitwy zarówno czarując, jak i walcząc wręcz (chociaż lepiej, aby używał zaklęć). Drugi heros to wódz Orków Lurtz potrafiący walczyć zarówno na dystans, jak i mieczem.


Szarża jazdy Wargów nie dorównuje szarży kawalerii Gondoru, ale może być groźna


Ten starzec w bieli to Saruman – jeden z dwóch bohaterów Isengardu. Silny skurczybyk!


Isengardu nie można otoczyć murami, ale bronią go liczne wieże strażnice

tekst: Jacek „Randall" Piekara

Otoczenie naszpikowane nowoczesną elektroniką: niedaleka przyszłość czy wizje fantastów?

Sieci bezprzewodowe Wi-Fi

Wi-Fi (Wireless Fidelity) to technika pozwalająca na założenie sieci komputerowej bez konieczności kucia ścian i przeciągania setek metrów kabli. Sieć bez kabli (Wireless LAN) może służyć do łączenia ze sobą dwóch lub więcej komputerów. Najczęściej tworzony jest jednak punkt dostępowy z anteną o dużej mocy. Komputery wyposażone w odpowiednią kartę Wi-Fi, będące w jego zasięgu, mogą korzystać z bezprzewodowej transmisji. Jeżeli zaś taka stacja pełni funkcję bramki z dostępem do Sieci, całość daje zapowiadany od lat bezprzewodowy Internet!

Technologia Wi-Fi w najpopularniejszej wersji umożliwia przesyłanie danych z prędkością do 11 Mbit/s na odległość do kilkudziesięciu kilometrów w przestrzeni otwartej i kilkudziesięciu metrów w przestrzeni ograniczonej. W praktyce dystans ten jest uzależniony od ukształtowania terenu oraz rodzaju materiałów wykorzystanych w budynkach itp.



Choć w naszych mieszkaniach można znaleźć sporo elektroniki, do prawdziwego cyfrowego domu jeszcze nam daleko. Zdjęcia z aparatu oglądamy zazwyczaj na komputerze, ulubiony program rozrywkowy w telewizorze, a muzyki słuchamy na starym, ale ciągle dobrze grającym zestawie HI-FI. I tylko czasami, przy pomocy plątaniny różnych kabli, łączymy ze sobą niektóre z tych urządzeń. Natomiast idea cyfrowego domu zakłada, że domową elektronikę da się łączyć bez kłopotów i oczywiście bezprzewodowo.

Cyfrowy dom

Lodówka z telewizorem, inteligentna mikrofalówka czy też ekrany plazmowe wiszące na ścianach niczym obrazy. Wszystko połączone bezprzewodowo z pecetem o wyglądzie wieży audio. Tak za kilka lat może wyglądać zwykły dom

Wyobraź sobie następującą sytuację: kumple chcą zobaczyć zdjęcia z wakacji, które właśnie przegrywasz na dysk twardy. Nic prostszego. Wystarczy, że wyślesz je na znajdujący się w salonie ekran. Znajomi są zadowoleni, choć przeszkadza im muzyka, której słuchasz. Nie ma sprawy. Na wkomponowanych w wystrój salonu głośnikach odpalasz to, czego sobie życzą. Creative Labs już dziś sprzedaje kartę dźwiękową Sound Blaster Wireless, pozwalającą na transmisję danych audio za pośrednictwem domowej sieci bezprzewodowej. Dzięki niej możemy np. w kilku pokojach jednocześnie słuchać całkowicie różnej muzyki zgromadzonej na twardym dysku komputera, który znajduje się na innym piętrze domu. Gdy zaś robisz sobie kolację i nagle przyjdzie długo oczekiwany mail, cyfrowy dom umożliwi ci odczytanie go na znajdującym się w kuchni ekranie. Gdzie dokładnie? Choćby na tym w lodówce. Siemens wypuścił właśnie na rynek chłodziarko-zamrażarkę coolMedia z ruchomym, płaskim, 15-calowym odbiornikiem wbudowanym w drzwi. Natomiast MTV towarzyszyć ci będzie podczas porannej toalety, a wszystko dzięki telewizorowi umieszczonemu w łazienkowym lustrze. Już niedługo więc interesujące cię treści cyfrowe będziesz mógł obejrzeć za pomocą praktycznie wszystkich posiadanych urządzeń, gdziekolwiek one się znajdują. I to bez żadnych kłopotów z setkami metrów kabli.

Zarządzanie wszystkim

Z każdym dniem w naszych domach przybywa urządzeń sterowanych elektronicznie. Wieża, magnetowid, telewizor, brama wjazdowa, klimatyzacja, telefon, alarm, oświetlenie, ogrzewanie, zamki, kamery, różnego rodzaju czujniki i wiele innych. Obsługa tego wszystkiego zajmuje nam coraz więcej czasu. A gdyby tak za zarządzanie całym tym sprzętem odpowiadał domowy komputer? Z pewnością ułatwiłoby to nam życie. Wieczorem, gdy zasiądziemy przed domowym kinem, komputer sterujący mieszkaniem sam odpali pożądany film, włączy nagłośnienie i ustawi delikatne oświetlenie. Gdy zaś zadzwoni telefon, nasz pecet automatycznie przyciszy dźwięk. Komputer zarządzający cyfrowym domem, podłączony do komórki i Internetu, zagwarantuje pełną kontrolę urządzeń AGD, świateł oraz zabezpieczeń. A my, dzięki bezprzewodowej łączności, będziemy mogli z każdego miejsca (choćby z sypialni) sprawdzić, czy wszystko jest pozamykane i powyłączane.



Już teraz nowoczesny sprzęt audio-wideo zaskakuje dosyć skomplikowanymi w obsłudze pilotami zdalnego sterowania


Już teraz domowy montaż filmów wideo nie jest niczym niezwykłym. Wystarczy cyfrowa kamera...


...wydajny komputer, odpowiednie oprogramowanie i już można poczuć się niczym Steven Spielberg!

Trójwymiarowe ekrany

Już dziś kupić możemy monitor LCD (Sharp LL-151-3D) oferujący możliwość oglądania trójwymiarowego obrazu bez potrzeby używania dodatkowych okularów. Tajemnica każdego systemu 3D polega na wysyłaniu do prawego i lewego oka oddzielnych obrazów. By jednak zobaczyć trójwymiar, zazwyczaj niezbędne było założenie specjalnych okularów. Dzięki technologii o nazwie „parallax barrier" rozwiązanie Sharpa eliminuje tę konieczność. Monitor korzysta z dwóch paneli LCD znajdujących się jeden za drugim. Pierwszy z nich (ten na wierzchu) wyświetla obraz w tradycyjny sposób, podczas gdy drugi (znajdujący się pod spodem), odpowiada za rozdzielanie światła dla lewego i prawego oka. W trybie 2D tylny panel zostaje więc po prostu wyłączony.

Ekran o przekątnej 15 cali kosztuje w Polsce 3800 zł. W przyszłości spodziewać się możemy jednak jeszcze większych, a przy tym tańszych rozwiązań generujących trójwymiarowy obraz w taki właśnie sposób.



Pod dyktando komputera

Cyfrowy dom potrzebuje wydajnego, cyfrowego serca. A więc potężnego komputera, który będzie w stanie należycie spełnić rolę centrum dowodzenia i pozwoli na sprawne zarządzanie całym mieszkaniem. Taki pecet w niczym nie będzie jednak przypominał dzisiejszego blaszaka. Choć znacznie szybszy, wyglądać będzie jak typowa wieża czy magnetowid. Lub też w ogóle zniknie z oczu, wkomponowany w wystrój wnętrza domu. Zresztą podobny komputer możemy kupić już dziś. Minipecety, bo o nich mowa, zdobywają coraz więcej zwolenników. Nic więc dziwnego, że producenci prześcigają się w budowaniu coraz bardziej wyrafinowanych, wydajnych i przy tym wielofunkcyjnych maszyn. W minipecetach znajdziemy odtwarzacze DVD (by obejrzeć film, nie trzeba nawet uruchamiać systemu operacyjnego), radio i większość funkcji najzwyklejszej wieży audio. A wszystko to dostępne jest przy wykorzystaniu poręcznego pilota. W przyszłości takie minipecety, zintegrowane ze wszystkimi posiadanymi przez nas urządzeniami elektronicznymi, będą w stanie nie tylko zarządzać całym domem, ale także umożliwią jednoczesną i przede wszystkim wydajną obsługę wielu aplikacji. Gdy więc my będziemy grać na trójwymiarowym ekranie w najnowszą grę, mama obejrzy w salonie film DVD, a na poddaszu, wykorzystując dotykowy ekran i specjalny terminal, tato nadrobi zaległości z pracy. By temu wszystkiemu podołać, pecet już niedługo wyposażony zostanie w kilka procesorów umieszczonych w jednej, krzemowej strukturze (obudowie). Kupując jeden procesor, tak naprawdę otrzymamy więc kilka, a każdy z nich będzie w stanie wydajnie pracować z inną aplikacją. Zarówno Intel, jak i AMD posiadają już w swoich laboratoriach takie układy. Microsoft natomiast obiecuje, że Longhorn, a więc następca obecnego Windowsa XP, będzie w stanie w pełni wykorzystać możliwości takich wielordzeniowych procesorów.


Jak wygląda lodówka i do czego służy, każdy wie. Ten model producent wyposażył nie tylko w precyzyjne czujniki temperatury, ale także w 15 calowy ekran LCD. Teraz już nie będzie problemu z oglądaniem podczas śniadania porannych wiadomości lub ulubionego talk-show. Producentem tego cacka jest koncern Siemens...

Bez kabli

Cyfrowy dom będzie niemal całkowicie pozbawiony kabli. Zamiast rzucających się w oczy sznurów, wszystkie urządzenia komunikować się będą np. drogą radiową. Reszta kabli wkomponowana zostanie w wystrój wnętrza. Życie bez kabli to oczywiście także bezprzewodowy Internet, dostępny w każdym miejscu naszego domu, a nawet wiele metrów poza jego ścianami. Przedsmak tego, co nas czeka, już dziś oferują notebooki wyposażone w bezprzewodowe karty sieciowe Wi-Fi. Wystarczy, że w domu zainstalujemy specjalny punkt dostępowy z anteną o dużej mocy, a nasz przenośny komputer wyposażony w technologię Centrino sam się z nim połączy i wszystko skonfiguruje. Szybko i całkowicie bezproblemowo.

Kiedy to nastąpi?

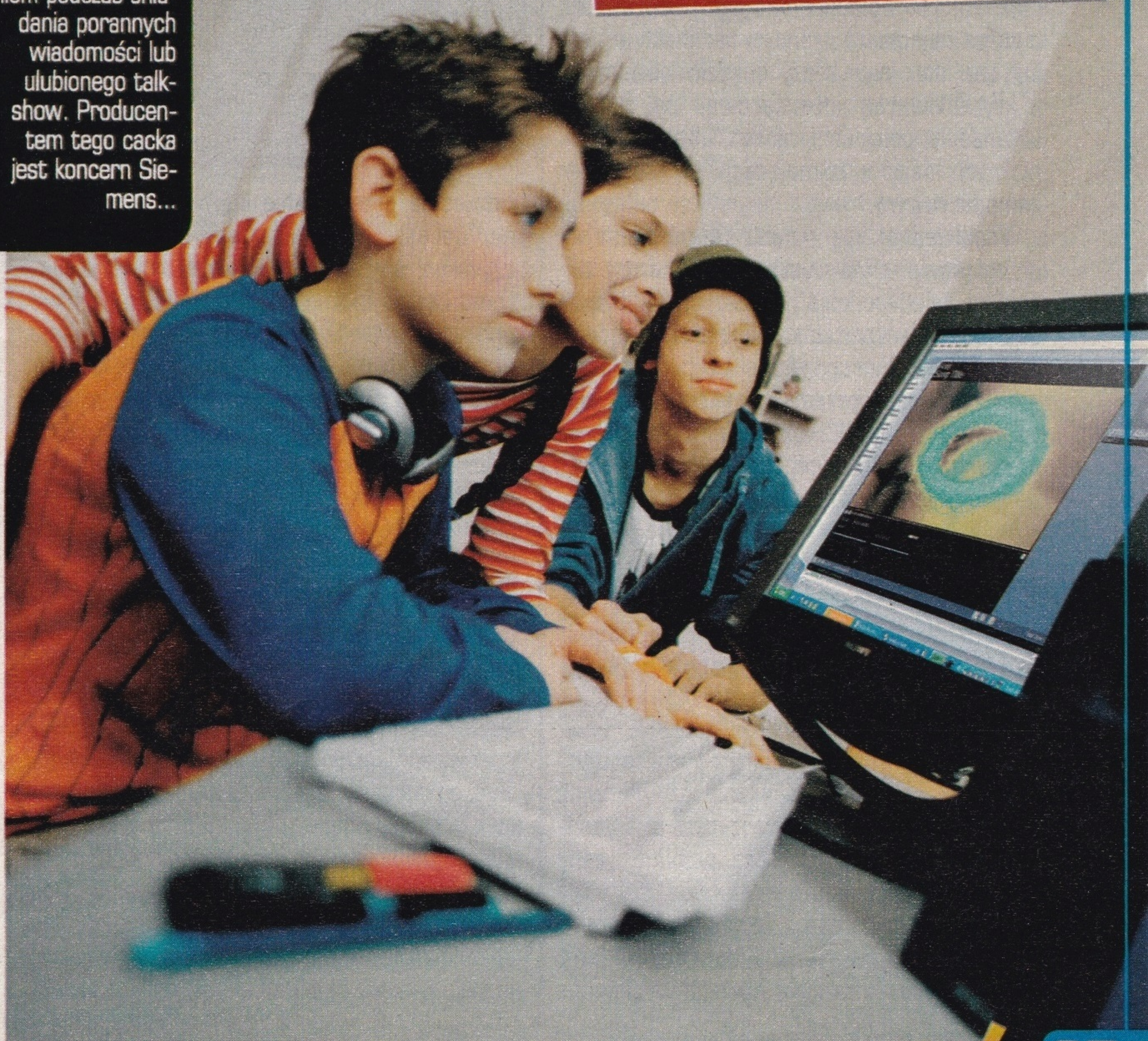
Wizja cyfrowego domu jest z pewnością zachęcająca. Niestety, zanim będziemy mogli w takim domu zamieszkać, minie jeszcze trochę czasu. Podstawowym problemem, z którym borykają się projektanci takiego lokum, jest bowiem stworzenie jednolitego standardu wszystkich elektronicznych urządzeń. Bez tego komunikacja pomiędzy domowym sprzętem nastręcza wiele problemów. To dlatego firmy z branży PC i elektroniki użytkowej założyły grupę o nazwie Digital Living Network Alliance, która opracowuje powszechne standardy dla cyfrowego domu. DLNA nie myśli jednak tylko o przyszłości. Już dziś oferuje urządzenia takie jak Digital Media Adapter, umożliwiające bezprzewodowe przesyłanie nagrań muzycznych, zdjęć lub filmów wideo w postaci cyfrowej z komputera PC do dzisiejszego telewizora lub sprzętu stereofonicznego.


Domowe centrum multimedialne ACTIVY firmy Fujitsu/Siemens to przykład nowego trendu w elektronice domowej. Urządzenie łączy w sobie cyfrowy magnetowid, odtwarzacz CD/DVD/MP3/DivX oraz nagrywarkę DVD. Poza tym przy jego pomocy można także korzystać z szerokopasmowego dostępu do Sieci oraz odbierać programy TV nadawane zarówno tradycyjnie, jak i cyfrowo...

Sweet home

Nasz dom powoli zmienia swoje oblicze. Coraz więcej w nim elektroniki. Ten trend jest już raczej nie do odwrócenia. Z pewnością dom jutra bardzo ułatwi nam życie. Z drugiej jednak strony, wszechobecne komputery i maszyny mogą sprawić, że gdzieś po drodze zniknie duch i magia dzisiejszego zwykłego mieszkania. Miejmy nadzieję, że tak się jednak nie stanie...

tekst: Krzysztof Wierzbicki, DziejDzi; Zdjęcia: Siemens, archiwum Wydawnictwa Bauer


Coraz więcej komputerów w naszym życiu. Czy to jednak na pewno słuszna droga rozwoju ludzkości?



Sprzęt w Sieci!

Co łączy w sobie zalety wielkiego centrum handlowego, klubu dyskusyjnego i najlepszych czasopism o sprzęcie komputerowym? Nie wiesz? Internet...

Informacje dotyczące komputera i jego bebechów nawet kompletny laik bez kłopotu znajdzie w Internecie. By jednak szybko dotrzeć do tych najbardziej wartościowych, najlepiej najpierw wiedzieć, gdzie szukać...

Serwisów opisujących jego podzespoły, a także najnowsze trendy i technologie, jest już bez liku. Wystarczy spędzić kilka minut z wyszukiwarką internetową, by znaleźć kilkanaście polskich i nawet kilkaset zagranicznych sajtów zajmujących się sprzętem komputerowym.

Wcale jednak nie musisz tracić czasu na przeglądanie ich wszystkich. Wystarczy zajrzeć na zaledwie kilka najlepszych, by być na bieżąco ze wszystkimi sprzętowymi nowościami. Po takiej codziennej porcji informacji sam zaczniesz sprzedawcy tłumaczyć, jakie są zalety szyny PCI Express, w czym tkwi przewaga 64-bitowych procesorów i dlaczego warto kupować monitory LCD...

TwojePC
http://twojepc.pl
dowcipne newsy i rzetelne testy

Słuszna porcja ciekawych newsów, dowcipnie skomentowanych przez licznych użytkowników, to znak rozpoznawczy serwisu **TwojePC**. Tylko tutaj przeczytasz o kuloodpornej konsoli Xbox, która pomimo „rany postrzałowej" ciągle działała czy też o oszczędności czasu i nerwów związanych z zakupem klawiatury firmy Cubeboard. Urządzenie to umożliwia bowiem wyciąganie



i dowolne przekładanie klawiszy, dzięki czemu umieszczając koło siebie te najczęściej używane, tj. Ctrl, Alt i Delete, restart systemu będzie można załatwić jednym szybkim uderzeniem... Oczywiście, newsy to nie wszystko. Na TwojePC znajdziesz także obszerne recenzje sprzętu komputerowego i bardzo solidne opisy najnowszych pecetowych technologii. A wszystko to podano w schludny i przejrzysty sposób.

PCLab.pl
http://pclab.pl
recenzje z całego świata

Gdy najbardziej kręcą cię świeżutkie testy najnowszych kart graficznych czy też procesorów, koniecznie zajrzyj na strony **PCLab.pl**. Twórca serwisu, obecny w branży już od wielu lat Paweł Pilarczyk, pochwalić się może świetnymi kontaktami z producentami sprzętu komputerowego na całym świecie. Gdy więc np. w Europie dostępne są jedynie dwa egzemplarze najnowszego GeForce'a, jest prawie pewne, że jeden z nich jest już testo-



wany przez PCLab! Znakiem rozpoznawczym tego serwisu są także recenzje „na żywo", w których czytelnicy mogą na bieżąco wpływać na przebieg testu, sugerując np. wykonanie dodatkowego benchmarku. Na PCLabie znajdziemy też relacje „prawie na żywo" z odbywających się na całej kuli ziemskiej targów branżowych, bardzo obszerne porównania, recenzje najciekawszych gier oraz do kilkunastu solidnych newsów dziennie, i to nawet w święta. Wspomnieć należy także o nowej szacie graficznej, która swoją premierę miała dokładnie pierwszego stycznia 2005. Dzięki niej PCLab zyskał jeszcze bardziej profesjonalny image...

Benchmark.pl
http://www.benchmark.pl
najstarszy i bardzo praktyczny

Benchmark.pl to najstarszy (pamiętający czasy pierwszego Voodoo), a przy okazji także jeden z największych polskich serwisów komputerowych. Obecny w Sieci od 1997 roku, sajt ten dorobił się już bardzo wielu wiernych czytelników. Z pewnością przyczyniły się do tego liczne testy różnych urządzeń, od kart graficznych czy też procesorów, poprzez notebooki i ekrany LCD, aż po aparaty cyfrowe. W serwisie tym znajdziemy też sporo porad, wskazówek, różnorakich rankingów i przeglądów sprzętu komputerowego. Benchmark.pl oferuje dużo wiedzy



praktycznej i proste odpowiedzi na podstawowe pytanie: co najlepiej kupić? Z drugiej jednak strony, w odróżnieniu od markowego wina, serwis ten wydaje się z wiekiem tracić fanów, których przyciągają jego młodsi konkurenci. Coraz bardziej archaiczna szata graficzna, brak klasycznego forum (istnieje jedynie lista dyskusyjna) i brak możliwości komentowania newsów to najważniejsze słabości tego wortalu.

Tweak.pl
http://www.tweak.pl
co zrobić z własnym komputerem?

Choć znacznie mniejszy od wszystkich trzech wyżej wymienionych, serwis **Tweak.pl** z pewnością zasługuje na częste odwiedziny. Oprócz standardowych działów, takich jak nowości czy też recenzje sprzętu komputerowego, na Tweak.pl znajdziemy słuszną porcję testów wszelakiej maści urządzeń służących do chłodzenia poszczególnych elementów i całego komputera, a także porady, jak wycisnąć z naszego blaszaka 100% możliwości. Uwagę zwraca też dział modyfikacje, gdzie znajdziesz opisy i tony zdjęć wymyślnie przerobionych lub upiększonych komputerów i ich wnętrzności. Przeszklona obudowa z licznymi, różnokolorowymi neonami w środku naprawdę robi wrażenie. A takich smaczków jest tam o wiele więcej. Każdy może też podesłać zdjęcia swojego zmodyfikowanego komputera...

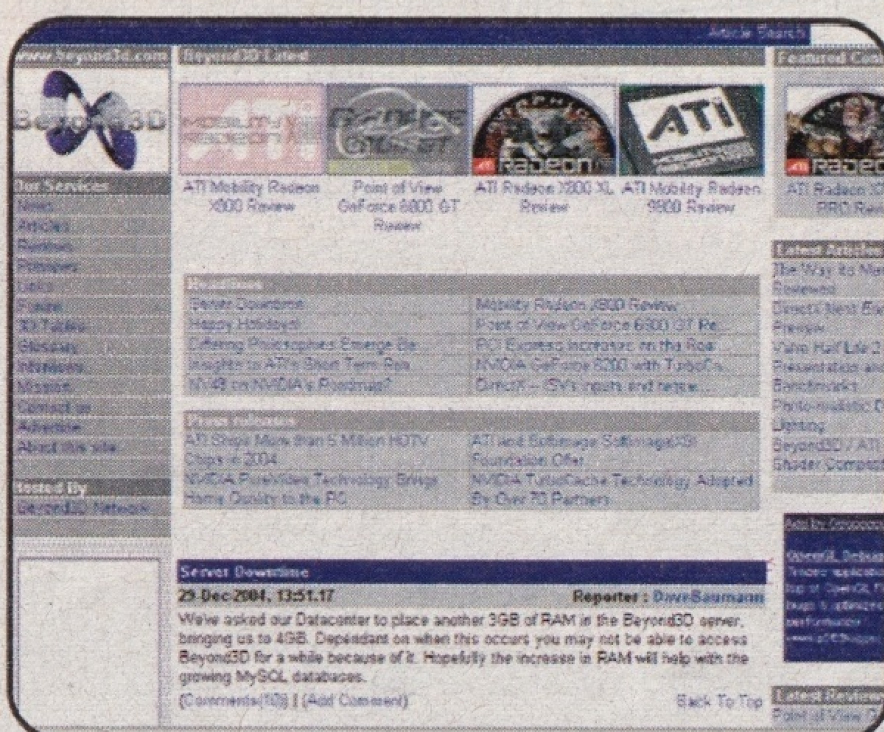
Anandtech
http://www.anandtech.com
wzorcowe testy i ciekawe opisy



Jeśli chcesz być na czasie, a jednocześnie poszukujesz obszernych i naprawdę wnikliwych testów sprzętu komputerowego, z pewnością jak najczęściej powinieneś zaglądać na strony serwisu **Anandtech**. Skomplikowane, ale rzetelne artykuły szybko uczynią z ciebie prawdziwego znawcę tematu i z pewnością pomogą wybrać najlepszą kartę graficzną czy też dysk twardy. Anandtech oferuje także dużą dawkę informacji z branży oraz ciekawe analizy i zapowiedzi dopiero opracowywanych w zaciszu laboratoriów nowości sprzętowych. Na stronach serwisu znajdziesz też relacje z najważniejszych imprez w komputerowym świecie (Computex, Cebit itd.), poradniki oraz rozbudowane forum, w którym możesz zadać nurtujące cię pytania. Co ciekawe, w serwisie znajdziesz nawet mały blog prowadzony przez jednego z autorów i, wbrew pozorom, nie jest on tylko o sprzęcie komputerowym...

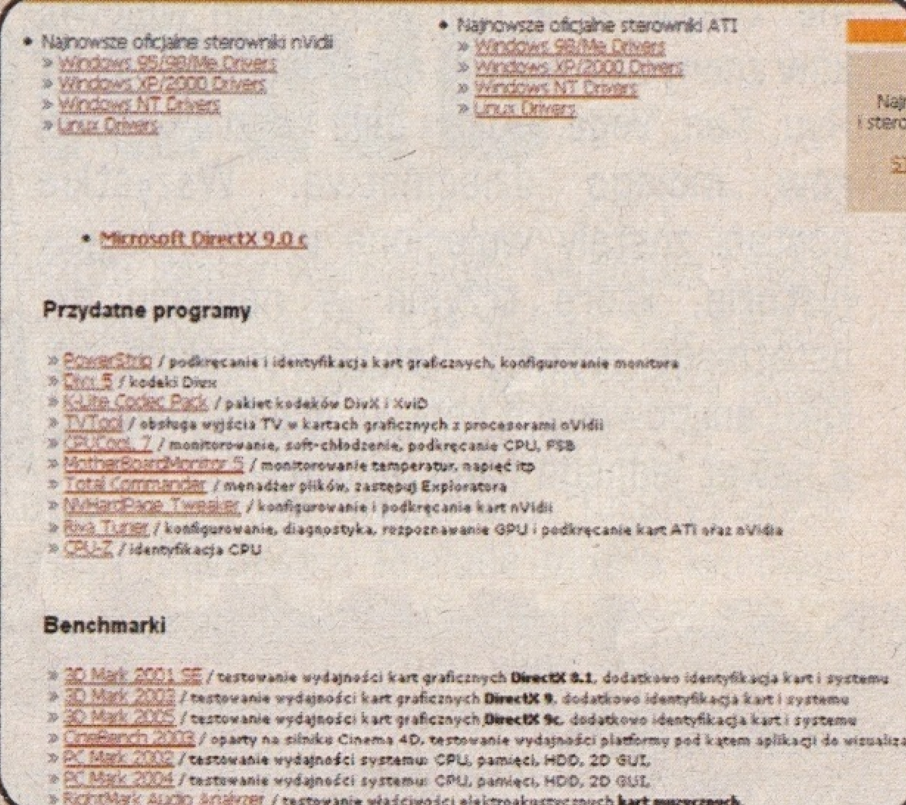
Beyond 3D
http://www.beyond3d.com
o grafice 3D wiedzą wszystko!

Wydajność naszego komputera w bardzo dużej mierze zależy od wybranej przez nas karty graficznej. Nic więc dziwnego, że urządzenia te doczekały się wielu dedykowanych tylko im serwisów komuterowych. Jednym z najbardziej cenionych jest **Beyond3D**. Tam bowiem znajdziemy rzetelne i szczegółowe testy najnowszych układów i całych kart graficznych. Beyond3D bardziej zaawansowanym użytkownikom umożliwi także poznanie wszelkich tajników związanych z generowaniem grafiki 3D. To tam należy szukać odpowiedzi na pytanie, co tak naprawdę oferują wszystkie nowe rozwiązania graficzne, takie jak jednostki pixel oraz vertex shader. Trudno też o serwis, który każdego dnia przynosi więcej najświeższych informacji z rynku układów graficznych. Razić może jedynie mocno przestarzała szata graficzna.



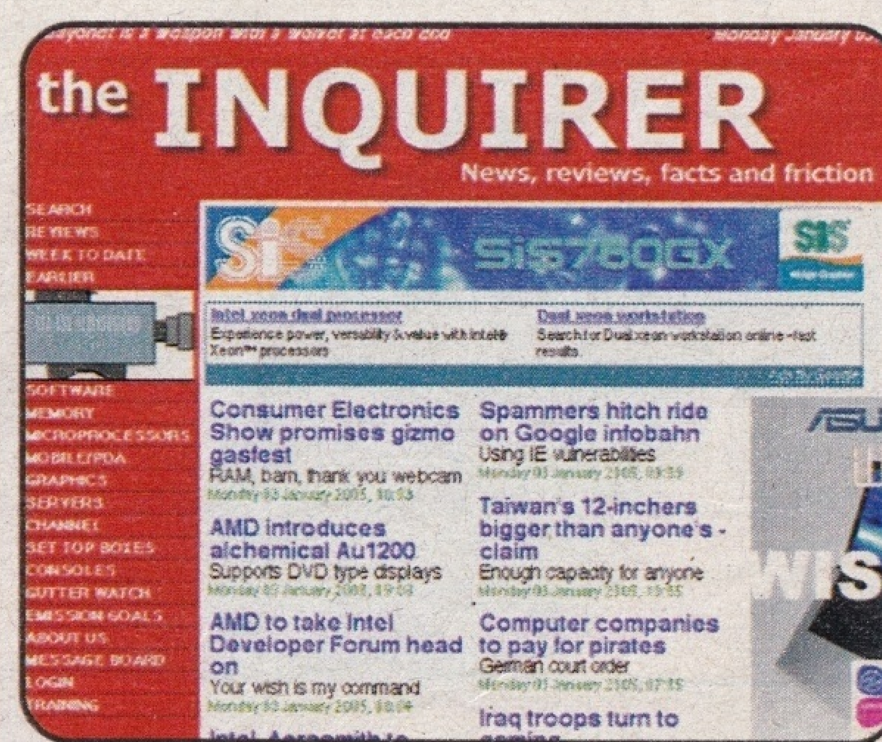
Sterowniki i inne pliki

Sprzęt komputerowy ma tę nieciekawą przypadłość, że bardzo często do poprawnej pracy wymaga zainstalowania najnowszych sterowników. Czasami chcemy też po prostu sprawdzić wydajność naszych nowych pamięci czy też procesora. Zarówno sterowniki, jak i odpowiednie benchmarki znajdziemy na każdej z wymienionych polskich stron. Znacznie trudniej jest jednak znaleźć odpowiednie działy z plikami na zagranicznych stronach. Te bowiem zazwyczaj wychodzą z założenia, że użytkownik powinien sam ich poszukać na stronach odpowiednich producentów sprzętu komputerowego. Warto jednak wiedzieć, że i nasze serwisy rzadko kiedy przetrzymują takie pliki i programy na swoim serwerze i tak naprawdę oferują tylko odpowiedni link do strony autora, skąd możemy je ostatecznie ściągnąć.



The Inquirer
http://www.theinquirer.net
najgorętsze newsy i ploteczki

Gdy interesują cię tylko najświeższe newsy i plotki z komputerowego świata, koniecznie musisz dodać do ulubionych serwis **The Inquirer**. Jakie kodowe nazwy mają nadchodzące procesory i dlaczego będą lepsze od poprzedników? Jaki as w rękawie chowa NVIDIA? Czy konsola Sony PlayStation 3 dosłownie zmiecie z rynku wszelką konkurencję? Mniej lub bardziej wiarygodne, ale zawsze gorące odpowiedzi na te i inne pytania znajdziemy właśnie na stronach tego serwisu. Warto zaglądać tu często. Wiele razy zdarzyło się już bowiem tak, że ściśle strzeżone przed producentów informacje jakimś cudem jednak wyciekały, by zaraz pojawić się na The Inquirer. I nic w tym dziwnego... Dla autorów tego serwisu nie ma bowiem czegoś takiego jak NDA, czyli umowy o nie rozprzestrzenianiu przekazanych na zamkniętych pokazach informacji...



Internetowe zakupy

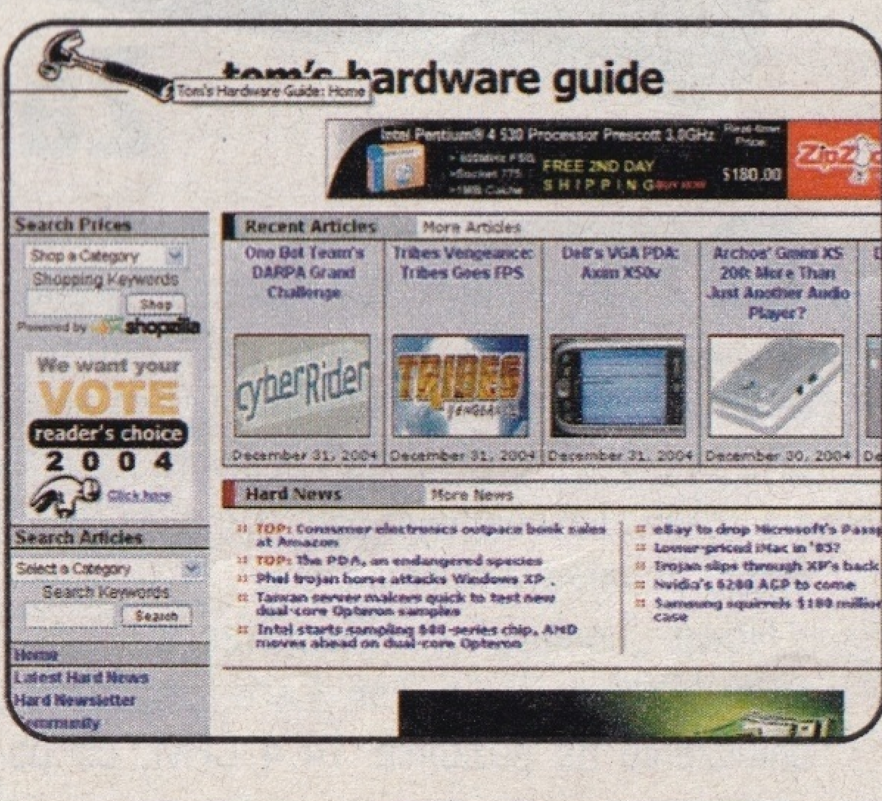
Coraz częściej na stronach opisujących sprzęt komputerowy możemy także sklepy internetowe. Spośród czterech zaprezentowanych powyżej polskich serwisów, zaprzyjaźnionego sklepu internetowego oferującego podzespoły nie miało jedynie TwojePC. Ale i tam można to i owo kupić, a także sprzedać... na internetowej giełdzie.

Zakup w internetowym sklepie sprowadza się do zarejestrowania się i umieszczenia w swoim koszyku pożądanych produktów. Zamówiony towar zazwyczaj odebrać możemy u siebie w domu w przeciągu kilku dni, płacąc za niego kurierowi. Możemy też zapłacić przelewem bankowym. By zachęcić potencjalnych klientów, internetowe sklepy sprzedają produkty po atrakcyjnych cenach, a także prześcigają się pod względem liczby i rozmaitości oferowanych towarów. Problemem może być jedynie czas, który stracimy w przypadku konieczności naprawy w serwisie. Niesprawny sprzęt trzeba będzie bowiem odesłać i czekać...



Tom's Hardware Guide
http://www.tomshardware.com
http://www.tomshardware.pl
ekstremalne testy, recenzje, nowości

Zastanawiałeś się, jak efektownie spali się procesor, gdy w czasie jego pracy nagle zdejmiesz wiatrak z radiatorem? Albo o ile można podkręcić najnowszy procesor Intela przy zastosowaniu chłodzenia ciekłym azotem? Odpowiedzi na takie i podobne pytania, okraszone stosownymi filmikami, znajdziesz na stronach kultowego serwisu **Tom's Hardware**. Oprócz wyżej wymienionych atrakcji, wortal ten oferuje jak najbardziej poważne i rzetelne testy najnowszego sprzętu, ciekawe porównania oraz najświeższe relacje z najważniejszych imprez branżowych. A wszystko to podane w przystępny i przejrzysty sposób. Język używany przez autorów Tom's Hardware nie jest ani odrobinę bardziej specjalistyczny niż wymaga tego sytuacja. Dzięki temu szybko pojmiemy, o co chodzi i czy warto w dany produkt inwestować swoje pieniądze. Dużym atutem tego serwisu jest także liczba wersji językowych. Wśród nich znajdziemy także polską! Niestety, konieczność fachowego przetłumaczenia tekstów sprawia, że w naszej wersji językowej nowe artykuły pojawiają się zazwyczaj z około dwutygodniowym opóźnieniem. Na szczęście newsy tłumaczone są znacznie szybciej.



Super okazja czy klops?



Wiele atrakcyjnych produktów można znaleźć na aukcjach internetowych. W Polsce największym tego typu serwisem jest Allegro (**www.allegro.pl**). Podzespoły komputerowe sprzedają tu nie tylko osoby prywatne, ale często także i firmy. U tych ostatnich można liczyć nie tylko na gwarancję, ale nawet niekiedy na fakturę VAT (jeśli jest ona komuś potrzebna do szczęścia).

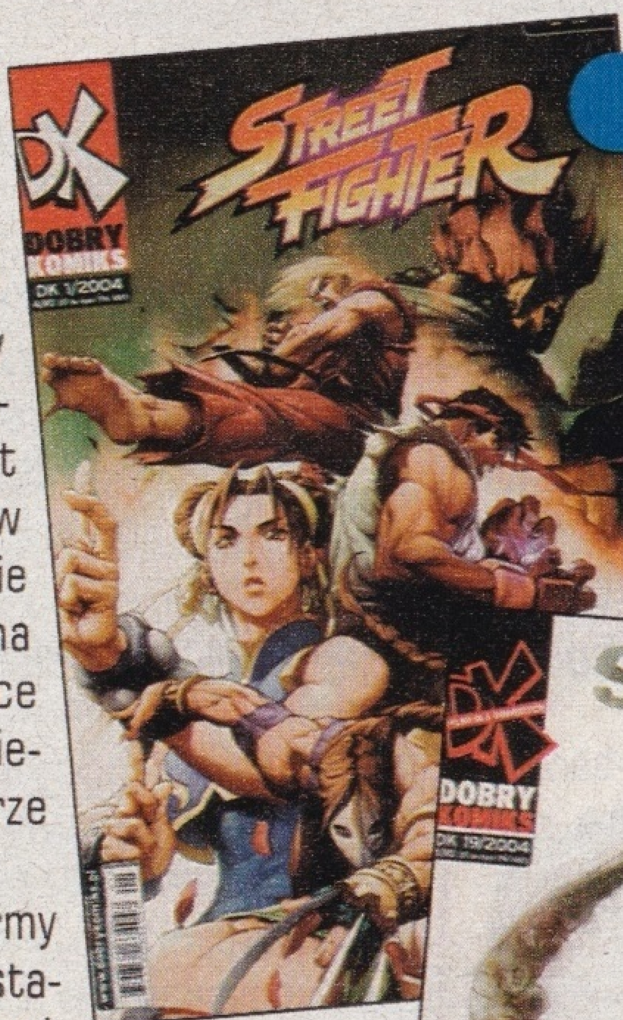
Kupując na aukcjach w Internecie trzeba jednak zachować wyjątkową ostrożność – niektóre z podzespołów mogą być uszkodzone, a zmuszenie sprzedającego do zwrotu pieniędzy bywa niezwykle trudne. Sygnałem, że coś może być nie tak, jest przede wszystkim wyjątkowo okazyjna cena – najnowszy procesor za 50% zwykłej ceny to podejrzana sprawa. Twoją czujność powinny także budzić sformułowania typu „nie wiem, czy działa, ale wygląda jak nowy" albo „posiada tylko niewielkie rysy i ukruszenia, ale w 100% jest sprawny".

tekst: Krzysztof Wierzbicki

Komiksy growe?!

Że gry mają ogromny wpływ na rynek filmowy, to wie każde dziecko. Jednak teraz programy komputerowe zaczęły podbijać kolejny dziewiczy ląd, jakim był świat komiksów. Do kiosków trafiły właśnie dwie serie zeszytów opartych na popularnej bijatyce STREET FIGHTER i na niemniej znanym horrorze SILENT HILL.

Pierwsza pozycja firmy Campcom (4.90 zł) została narysowana w stylu anime. Znajdziesz w niej wszystkich wojowników znanych z ekranu automatów. Jest tu: Ryu, Ken, Vega, Guile i cała reszta bohaterów mojego dzieciństwa. Wszystkie postaci zostały wplecione w ekscytującą historię, która trzyma w napięciu do ostatniego zeszytu. Całość doczekała się kilku animowanych kontynuacji filmowych, a nawet jednego filmu fabularnego.



Street Fighter, cena 4.90 zł

Druga propozycja, pochodząca od firmy Konami – „Silent Hill" (5.90 zł) – to komiks przeznaczony raczej dla starszych czytelników. Dominują w nim przemoc i mnóstwo obrazów krwawych masakr. Wszystko w wykonaniu mistrza rysunku, jakim niewątpliwie jest Ben Templesmith, znany w Polsce z takich projektów jak „Dark Days" czy „Abra Makabra". Zapraszamy do lektury!



Silent Hill, cena 5.90 zł

Jeż szybki jest...

Maskotka Segi, niebieski jeż Sonic, powraca na ekrany telewizorów, tyle że tym razem nie dzieje się to za pomocą konsoli Dreamcast. Szybkobieżny konkurent Spidy Gonzalesa w wyniku wypadku utknął nagle w naszej rzeczywistości wraz z grupą sobie podobnych stworków, czyli Tailsem, Amy i Kunc-klesem. Aby wrócić do domu, muszą wspólnie pokonać złowieszczego doktora Eggmana. Tylko wtedy otrzymają możliwość opuszczenia dziwnego świata ludzi, który nie jest im najwidoczniej w smak.

Kreskówka nie jest zbyt ambitna i niczym nie różni się od trzech poprzednich serii stworzonych w ciągu ostatnich dziesięciu lat. W każdym odcinku grupa postaci z gier Segi wykorzystuje swoje unikalne moce, by pokonać roboty doktorka. Za każde poprawnie wykonane zadanie dostają kryształy i pierścienie mocy. Gdy zbiorą odpowiednią ilość energii i kryształów, wrócą w końcu do domu.

„Sonica X" możesz oglądać codziennie na kanale FOX KIDS.



Kanał FOX KIDS

codziennie, 15:30, 15:55

Tani Internet... ale w Niemczech

Abonenci Deutsche Telekom korzystający z usług internetowych T-Online mają powód do radości. Niemiecki operator uruchomił nową usługę taniego dostępu do Sieci – Congster. Za 26 Euro miesięcznie (około 100 zł) można BEZ OGRANICZEŃ korzystać z łącza 1024 kbps, zaś za 13 Euro (około 50 zł) miesięcznie można surfować w Internecie w ramach 8 GB limitu generowanego ruchu w Sieci na miesiąc. Niestety, nie zanosi się, aby polscy użytkownicy Sieci w najbliższej przyszłości mogli korzystać z równie atrakcyjnych ofert. Franca Telekom (czyli TP S.A.) nie tylko każe sobie płacić dwa razy drożej za podobne usługi, ale i zapewne wkrótce podniesie ceny z racji wprowadzenia 22% stawki VAT na usługi internetowe. Ale za to my mamy o niebo ładniejszy kolor wiecznie szwankującej infolinii...

Zaspamowana Ameryka

Według badań firmy Sophos, ponad 42% niechcianych e-maili wysyłanych jest ze Stanów Zjednoczonych. Drugie miejsce na liście najaktywniejszych skupisk spamu zajmuje Korea Południowa (prawie 14%) oraz Chiny (trochę ponad 8%). Na liście internetowych szkodników jeszcze nie znalazła się Polska. Ciekawe, kiedy dołączymy do tej grupy?

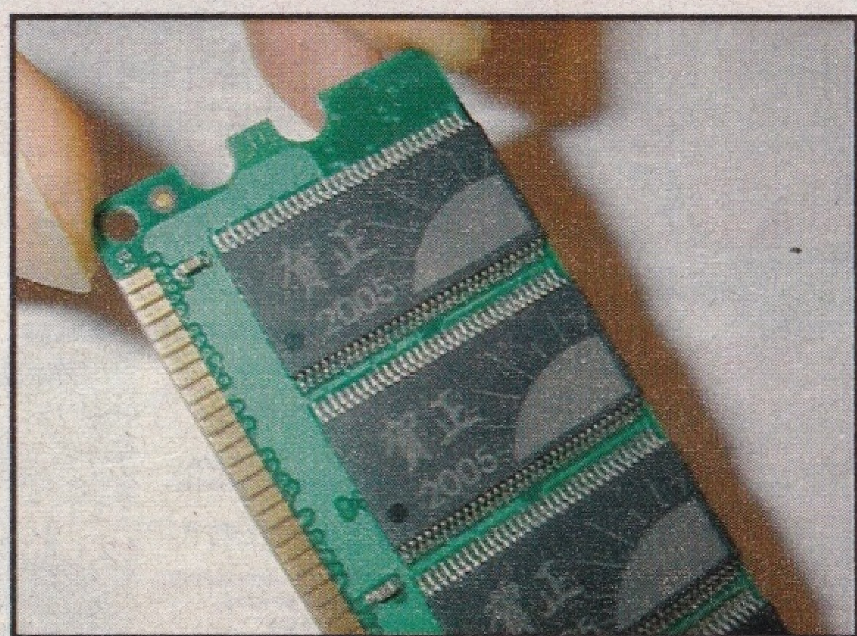
Microsoft jednak winny...

Europejski Trybunał Sprawiedliwości podtrzymał kary nałożone na Microsoft przez Komisję Europejską. Producent Windowsów zapłacił już 497 milionów euro grzywny za wykorzystywanie pozycji monopolisty na rynku systemów operacyjnych. Gigant z Redmond będzie musiał też usunąć z Windows aplikację Media Player oraz wyjawić część sekretów systemu...

Pamięć na specjalne okazje

Święta Bożego Narodzenia to okres, kiedy sprzedać można dosłownie wszystko. Nic dziwnego, że spece od marketingu chcą wykorzystać ten czas do maksimum.

Na interesujący pomysł wpadli Japończycy. Wypuszczono niedawno specjalne edycje DDR'ów, na których nadrukowane są okolicznościowe obrazki. Pod względem wydajności nie różnią się niczym od standartowych modułów, ale dla osób bawiących się w modding mogą być nie lada gratką. Jeśli chciałbyś wyposażyć swój komputer w „sylwetrowe" kości, musisz udać się do Kraju Kwitnącej Wiśni, gdyż tylko tam można je kupić. Miejmy nadzieję, że również polskie firmy wpadną niedługo na podobny pomysł.



Mysza tylko do grania?

Zawodowy gracz to taka osoba, która ciągle jest z czegoś niezadowolona – a to karta graficzna za słaba, a to monitor smuży albo myszka jest nieprecyzyjna...

MX Prototype to nazwa kodowa nowej generacji myszek przeznaczonych dla graczy. Do sprzedaży trafią jako MX 518 lub „G-series". Wyglądem i rozłożeniem przycisków przypominają cenione MX 510. Główną zaletą ma być ich rozdzielczość – 1600 dpi! To sprawi, że nie będzie problemu z szybkim przesuwaniem kursora po okręgu. Również gubienie prawidłowego toru stanie się kwestią przeszłości. Co ciekawe, w razie potrzeby czułość można obniżyć do 400 lub 800 dpi. Cena nowego urządzenia Logitecha nie jest na razie znana.





Jak wydłubać oko, używając PC

Były już podłączane pod USB młynki do kawy, zapalniczki i ładowarki do komórek. Ale takiego cuda świat jeszcze nie widział... USB Eye Massager to urządzenie, które wyglądem przypomina widelki do wyjmowania oczu. Jednak jego rola jest zgoła odmienna – po podłączeniu go do portu USB możemy wymasować sobie oczka. Ten niecodzienny przedmiot może przydać się osobom, które spędzają dużo czasu przed komputerem. USB Eye Massager dostępny jest w czterech wersjach kolorystycznych i w zależności od potrzeb, możemy regulować poziom wibracji. Sprzęcior chcieliśmy zakupić naszym skarżącym się na nieludzkie warunki pracy grafikom, ale gdy zobaczyli USB Eye Massagera w akcji, narzekania skończyły się jak ręką odjął.

Zamrażanie grafy

Po parogodzinnej zabawie w HALF LIFE 2 na najnowszych kartach graficznych można usmażyć jajko sadzone. Jeśli nie chcesz, aby wydane z bólem serca dwa tysiaki na graficznego potwora zmieniły się w kawał stopionego plastiku, czas pomyśleć o dodatkowym chłodzeniu.

Nowe „coolery" od GlacialTecha, Northpole 1000 i GT-F1 Fan Card, zapewniają chłodzenie na poziomie 14,4 CFM, co pozwoli utrzymać niską temperaturę na karcie graficznej. Wiatraki kręcą się z prędkością 1300 rpm. W szczególności mogą przydać się overclockerom, gdyż nawet podkręcone układy nie grzeją się dzięki ofercie GlacialTecha zbyt mocno. Oba produkty charakteryzują się bezgłośną pracą (15 dBA) oraz uniwersalnym zastosowaniem. Wraz z Northpole 1000 otrzymujesz również komplet radiatorów na kości pamięci karty.

Flashuj z Helionem

Flash MX 2004. Biblia Roberta Reinhardta i Snowa Dowda to nowe, bardzo obszerne tomiszcze wydawnictwa Helion. Ponad 1100 stron tabel, rysunków, przykładów i instrukcji ma za zadanie wyjaśnić czytelnikowi, w jaki sposób tworzyć interaktywne i multimedialne witryny internetowe, aplikacje i prezentacje. Autorzy opisali również sposób dołączania do obrazu niemal dowolnych dźwięków oraz zasady sterowania klipami filmowymi. Przygotowali też kilka porad, dzięki którym nawet amator wykryje na ekranie kolizje obiektów i obsłuży komputerową mysz. A stąd już bardzo blisko do prostej, flashowej gry komputerowej.

Podstawową zaletą pozycji jest jej rozmiar. Dysponujący olbrzymią ilością miejsca, autorzy w sposób dokładny, a zarazem prosty opisali wszystkie istotne zagadnienia związane z tworzeniem aplikacji we Flashu, sugerując jednocześnie najlepsze rozwiązania. Niejednokrotnie ubarwili tekst ciekawymi uwagami, odnośnikami czy zabawnymi rysuneczkami. „Flash MX 2004. Biblia" można uznać za drogi (129 zł), lecz wyczerpujący przewodnik po programie. Twarda okładka, bardzo dobry papier i płyta CD zawierająca liczne przykłady i dodatkowe oprogramowanie rekompensują ów wydatek i sprawiają, że po całość warto sięgnąć. W końcu nie zawsze opłaca się być minimalistą.

cena: 129 zł, 1151 str., CD-ROM

Speak English?

Wśród dostępnych na rynku programów edukacyjnych nie brakuje pozycji naprawdę złożonych, imponujących zakresem materiału czy ilością płyt instalacyjnych. Niektóre firmy stawiają na zawodowych lektorów, atrakcyjne filmiki kręcone na Wyspach Brytyjskich bądź podprogramy nagrywające i analizujące wymowę użytkownika. Twórcy **EduHut** poszli zupełnie inną drogą. Stworzyli bowiem grę edukacyjną, w której słychać głosy małych dzieci. Młodzi użytkownicy identyfikują się z nimi i dzięki temu szybciej poznają materiał.

Program cechuje ciekawa grafika oraz zawiły wątek fabularny. Główny bohater, Alex, przeżywa niesamowite przygody i poznaje nowych przyjaciół. Przy okazji załapuje słówka i stara się je zapamiętać. Postępy w nauce zapisuje w specjalnej tabeli wyników, przypominającej nieco ranking TOP 10. Za wyjątkowe osiągnięcia otrzymuje nagrody w postaci filmików przygotowanych przez wytwórnię Semafor.

cena: 95 zł, 2x CD-ROM

Magiczne Cellmons

Jeśli MAGIC: THE GATHERING już dawno ci się znudził, a na DOOM TROOPERA nie możesz patrzeć, zajrzyj do schroniska Cellmonsów ukrytego pod internetowym adresem **cellmons.tenbit.pl**. Znajdziesz tam zupełnie nową, sieciową karciankę z fajną grafiką oraz kompletem sympatycznych graczy zawsze chętnych do zmierzenia się na udeptanym... wirtualnym stoliku. W CELLMONS gracz prowadzi i rozwija grupę postaci wybranych z 22 do-



stępnych. W czasie zabawy każda z nich zdobywa doświadczenie, a z czasem otrzymuje też dodatkowe umiejętności (szkoły magii).

Sama rozgrywka przypomina wspomniane MtG. Przed walką gracz przygotowuje swoją talię, a później bierze udział w pięciorundowej walce. Rzuca czary i odpiera ataki przeciwnika, planuje bardziej skoordynowane ruchy, a także walczy z najzwyczajniejszym pechem. W razie potrzeby rozmawia ze swoimi rywalami, poznaje nowych przyjaciół i kumpli. Serwis organizuje również turnieje dla najlepszych graczy, w których wygrać można wirtualne dukaty, nowe, bardzo rzadkie karty i inne cenne nagrody.

Płaszczak z MP3 playerem

Na rynku jest już tyle różnych paneli LCD, że premiery nowych modeli przechodzą bez większego echa. Dlatego też producenci dwoją się i troją, by przyciągnąć uwagę klientów. Coraz częściej stawiają na wygląd... Już pierwszy rzut oka wystarczy, żeby dojść do wniosku, że 190X5FB to nie kolejny, zwykły monitor. Łagodna linia obudowy przypomina nowoczesne rzeźby. W połączeniu z czarną kolorystyką i srebrnymi wstawkami dochodzimy do wniosku, że 190X5FB to jeden z najładniejszych paneli LCD.

Najnowszy model Philipsa oferuje przy tym ciekawe rozwiązania. Niespotykaną dotąd nowością jest możliwość odsłuchiwania muzyki bez potrzeby włączania komputera. Do panelu można podłączyć zewnętrzne urządzenia i przy pomocy wbudowanych głośników słuchać ulubionych kawałków. 190X5FB produkowany jest w technologii Zero Bright Dot, co według producenta ma wyeliminować martwe piksele. Krótki czas reakcji matrycy (12 ms) sprawia, że również granie jest komfortowe. Zamiast standardowych przycisków sterujących zastosowano reagujące na dotyk ikonki. Ustawienie monitora można regulować zarówno w pionie, jak i w poziomie, co ułatwi oglądanie filmów w gronie znajomych.



Kino domowe

Prelude to nowy zestaw głośnikowy marki Tracer, przeznaczony dla graczy i miłośników kina domowego.

Głośniki Prelude 5.1 posiadają wbudowany tuner radiowy FM (87-108 MHz). Osiągają moc rzeczywistą 40 W (1200 W P.M.P.O). Konstrukcja modelu zapewnia szerokie pasmo przenoszenia 20Hz-20kHz i niski poziom zniekształceń. Specjalne komory akustyczne drewnianych głośników wytwarzają czysty dźwięk przestrzenny, gwarantując jeszcze lepszą wyrazistość wysokich tonów. Projektanci Prelude 5.1 zadbali, aby głośniki dobrze komponowały się ze stylistyką nowoczesnych zestawów komputerowych. Grafitowa obudowa podkreśla futurystyczny design. Zestawem Prelude można kierować przy pomocy zdalnie sterowanego pilota.

Quick info:
Cena: 299 zł



Bujaj się... w fotelu za 5000$

Firma D-Box oferuje jedyny w swoim rodzaju fotel, który zelektryzuje fanatyków mocnych wrażeń. Nazywa się on „Quest" i różni się od zwykłych mebli zainstalowanymi siłownikami. Podczas oglądania filmów lub zabawy z grami akcji, bujają one i szarpią siedziskiem w rytm wyświetlanych na ekranie scen. Na oficjalnej stronie internetowej znajdziesz całą masę driverów dla tego urządzenia. „Quest" jest kompatybilny z ponad dziesięcioma tysiącami filmów, a baza jest stale rozszerzana o nowe tytuły. Sprzęt przyda się również „pececiarzom". Po podłączeniu do komputera podczas ostrego wyścigu zostaniesz (dosłownie!) wbity w fotel.

Twórcy „Questa" zapewniają, że fotel sprawdza się równie dobrze zarówno podczas dynamicznych scen akcji, jak i w momentach romatycznych. Wydaje się jednak, że troszkę przesadzają – przecież nikt nie będzie oglądał filmu czy grał na fotelu za pięć tysięcy zielonych :-)

tekst: Konrad Rawiński, Michał „Joel" Zacharzewski, Dawid Muszyński, DżejDżi

Tanie rozmawianie bez łaski TP S.A.

Masz komputer ze stałym łączem? No to możesz sporo zaoszczędzić na rachunku telefonicznym! Coraz więcej firm w Polsce oferuje bowiem znacznie tańsze niż w TP S.A. połączenia telefoniczne via Internet. Użytkownicy popularnego komunikatora GG mogą skorzystać z oferty Tele Gadu-Gadu. Tutaj rozmowy kosztują odpowiednio: 9 groszy netto za minutę na dowolny numer stacjonarny w Polsce i 10 groszy netto za połączenie tej samej długości z USA, Francją czy Niemcami. Tele Gadu-Gadu to usługa typu pre-paid – najpierw trzeba założyć za darmo konto, a następnie „doładować je" przelewem bankowym lub przez Sieć kartą kredytową. Podobne usługi oferuje od niedawna także komunikator Tlen (www.tlenofon.pl) – tu za połączenia można płacić zarówno przed, jak i po realizacji usługi. Przy rozmowach międzynarodowych możesz zapłacić nawet 90% mniej!

Internet za darmo w Bydgoszczy i Toruniu

To nie żart! W obydwu miastach spragnieni Sieci mogą przeglądać zasoby światowej pajęczyny kompletnie za darmo! W centrum Bydgoszczy władze miasta uruchomiły darmową kawiarenkę internetową (opłaty pobierane są tylko za wydrukowanie stron lub zgranie danych na CD). Toruń postanowił zaś uruchomić bezpłatne infomaty pozwalające przeglądać zasoby Sieci – pierwsze urządzenia stanęły w Urzędzie Miasta. Jeśli pomysł spodoba się mieszkańcom, niedługo powinny pojawić się kolejne urządzenia w innych częściach Torunia!

Linuks prawie bezbłędny...

...oczywiście w porównaniu z komercyjnymi systemami. Według badaczy z Coverity, darmowy Linuks ma około 990 „dziur". Podobnej długości programy komercyjne mają ich około 5000. Ile ma Windows – nie wiadomo...

Ocalić wspomnienia

Wakacyjnym wojażom poza pięknymi wspomnieniami towarzyszą najczęściej setki zdjęć i godziny filmów. Jeśli chciałbyś pokazać je znajomym, warto się zawczasu odpowiednio przygotować, tak by widzowie nie usnęli po pierwszych pięciu minutach prezentacji.





Za pomocą **Photos on TV** szybko i bez większych trudności przygotujesz oprawę multimedialną swoich zdjęć. Po wybraniu katalogu z własnymi fotkami, przystępujesz do dzieła. Układasz je w odpowiedniej kolejności i wybierasz efekty przejścia (ponad 200 różnych możliwości). Proste narzędzia edycyjne pozwolą na dopasowanie zdjęć. Do prezentacji możesz dołączyć muzykę, dźwięki, podpisy lub własny komentarz. Dzięki wewnętrznym mechanizmom nagrywania, szybko zapiszesz stworzone dzieło na płycie DVD lub CD. Ciekawą opcją jest również możliwość stworzenia wygaszacza ekranu.

Druga aplikacja, **Video 2 Dvd**, służy do przerzucania filmów na srebrne krążki. Po co trzymać stosy niewygodnych kaset VHS czy zaśmiecać sobie „twardziela" filmikami z Sieci, skoro wystarczy parę kliknięć i możesz je mieć na srebrnej płytce? Zgrywasz materiał wideo na dysk, wybierasz dodatki, takie jak ścieżka dźwiękowa czy podręczne menu, i klikasz „nagraj". I gotowe – na tym kończy się twoja praca. Jeśli masz mało miejsca na dysku, możesz wybrać kopiowanie w locie. Program nie tworzy wtedy obrazu płyty, tylko bezpośrednio przerzuca dane na krążek. Film można zgrać do jakości VCD bądź DVD.

Dzięki ergonomicznemu menu w obu programach łatwo dokopiesz się do potrzebnych opcji. Jedynym minusem jest brak polskiej wersji językowej.

Photos on TV i Video 2 Dvd to ciekawe programy, które uprzyjemnią ci pracę z wakacyjnymi materiałami. Efekty, jakie uzyskasz, zależą tylko od twojej pomysłowości.

Quick info:
Cena: 49$ (ok. 150 zł)
Kupisz w Sieci: www.x-oom.com

Filmowy kombajn

Kupiłeś ulubiony film na DVD. Niestety, trzeba bardzo uważać na krążki, żeby się nie porysowały. A może warto zrobić kopię zapasową na płycie CD?

Nie da się tego dokonać po prostu zgrywając zawartość płyty DVD na dysk i potem kopiując go na standardowe CDR-ki. Film trzeba skompresować. Zadanie do najprostszych nie należy, o czym wie każdy, kto chociaż raz próbował zrobić to za pomocą darmowych programów. A to dźwięk jest opóźniony, a to napisy pojawiają się za wcześnie. Z pomocą przyjdzie Movie Jack 3.5.

Program jest banalnie prosty w obsłudze. Wystarczy tylko wybrać film, jakość, z jaką chcesz go zgrać (VCD, XVCD, SVCD, XSVCD, XviD, DivX) i format dźwięku (stereo lub Dolby Surround). Klikasz na przycisk „Jack It" i czekasz na końcowy efekt. Jeśli potrzeba, możesz dodać do obrazu polskie napisy i ustalić wielkość plików wynikowych. Wszelkie inne skomplikowane operacje, takie jak synchronizacja czy wybór najlepszych parametrów obrazu, wykonywane są już automatycznie.

Czas potrzebny na zrippowanie filmu zależy od jego długości, jakości, jaką chcesz uzyskać, oraz od posiadanego sprzętu. Do testu użyliśmy dwuwarstwowej płyty z filmem „Chłopcy z ferajny". Na komputerze z Athlonem XP 2600+ i 512 MB RAM przygodami Henry'ego Hilla w formacie Xvid z dźwiękiem przestrzennym mogliśmy cieszyć się już po czternastu godzinach. Kompresja tego samego obrazu do formatu VCD z napisami zajęła już tylko trzy godziny.

Za cenę 110 złotych otrzymujesz kompletne narzędzie do rippowania filmów. Oczywiście, w Sieci można znaleźć wiele darmowych programów, ale nie każdy ma czas, żeby ich poszukać, wybrać odpowiednie kodeki i czytać fora internetowe z poradami. Movie Jacka 3.5 polecamy z pełną odpowiedzialnością wszystkim osobom, które chcą wykorzystać wolny czas na oglądanie filmów, a nie na męczenie się z ich przygotowaniem.

Quick info:
Cena: 110 zł
Kupisz w Sieci: www.moviejack.net

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Konrad Rawiński

Notebooki za... 1500 złotych
Amerykańska sieć sklepów Walmart rozpoczęła sprzedaż przenośnych komputerów w cenie... 498 dolarów. Za tę kwotę dostajesz sprzęt z procesorem VIA C3 1GHz, 128 MB pamięci RAM, 30 GB dyskiem twardym i napędem CD-ROM. Urządzenie pracuje pod kontrolą systemu Linspire (Linuks znany też jako Lindows). W skład zestawu wchodzi też pakiet OpenOffice i oprogramowanie antywirusowe.

Konkurencja dla MS Outlooka
Mozilla Foundation ostro walczy z Microsoftem. Najpierw jej przeglądarka WWW przejęła sporą grupę użytkowników Internet Explorera, teraz podobnie może być z Outlookiem. Wszystko za sprawą tworzonej właśnie aplikacji Lightning, będącej połączeniem klienta poczty Thunderbird oraz kalendarza Sunbird. Gotowy program ma być dostępny w połowie 2005 roku. Czekamy z niecierpliwością!

Nero z Nero
Niemiecka firma Ahead Software, producent znanego pakietu do nagrywania CD/DVD, od pierwszego stycznia 2005 zmienia nazwę na... Nero. Przyczyna tej zmiany jest prosta – miliony użytkowników znają Nero Burning Rom, nazwę Ahead kojarzyła garstka...

Plazma do śmietnika?
Toshiba ogłosiła, iż latem zakończy produkcję telewizorów plazmowych. Korporacja zamierza skoncentrować się na technologii LCD oraz SED. Wcześniej inny gigant rynku elektronicznego, SONY, zapowiedział rezygnację z produkcji ekranów plazmowych.

Rekordowy Amazon
W ostatni weekend listopada klienci sklepu amazon.com przeszli samych siebie, kupując w ciągu jednego dnia około 2.8 mln produktów! W czasie 1 sekundy zakupy robiły 32 osoby...

Komórkowa zaraza
Wirus atakujący komórki z Symbian OS – Cabir rozpoczął atak. Jego nowe wersje zarażają wszystkie aparaty, jakie telefon „widzi" w pobliżu!

Nastoletni Tolkien?

Geny mają cholernie duże znaczenie: jeśli twoi rodzice mieli rogi zamiast uszu, łosiem będziesz i ty. Przekonał się o tym Christopher Paolini, piętnastoletni Amerykanin, którego rodzice żyli z wydawania książek. Tuż po ukończeniu gimnazjum Chris napisał swoją pierwszą powieść fantasy. Ku zaskoczeniu wszystkich 500-stronicowe tomiszcze szybko stało się ogólnoświatowym bestsellerem.



Bohaterem książki jest Eragon, chłopiec mieszkający w niewielkiej wiosce leżącej z dala od ludzkich sadyb. W czasie jednego z polowań młodzieniec odnajduje dziwny i niezwykle twardy kamień, z którego wkrótce później wykluwa się smoczyca Saphira. Eragon jakimś cudem nawiązuje kontakt psychiczny ze zwierzęciem. Zaprzyjaźnia się z nim i odkrywa, iż sam nie jest zwykłym człowiekiem. Nie zdaje sobie sprawy, że tym samym wplątuje się w konflikt militarno-polityczny, który niejedno miasto zrówna z ziemią.

Powieść nastoletniego Chrisa czyta się jak dzieło dojrzałego pisarza fantasy. Dobre tempo akcji i ciekawe dialogi sprawiają, że trudno się od lektury oderwać. Szkoda tylko, że autor dość nachalnie korzysta z dorobku mistrzów (głównie Tolkiena) i pisze w sposób dość schematyczny. Komponuje poszczególne rozdziały zbyt pamiętnikarsko, by zasłużyć na miano dojrzałego artysty. Zrzućmy to jednak na karb szczenięcego wieku – jak na pisarza oczywiście...

premiera 21.01

Klątwa

Bardzo, bardzo mroczny horror, gratka dla miłośników serii „Ring". Tytułowa klątwa zostaje nałożona, gdy ktoś umiera w bólach, nie mogąc pogodzić się z otaczającym światem. Klątwa przenosi się jak wirus i dopada każdego, kto pojawi się w jej zasięgu. Młoda pielęgniarka Karen (w tej roli Sarah Michaelle Gellar) będzie jedną z pierwszych jej ofiar.

Japońska wersja filmu powstała w 2003 roku i odniosła wielki sukces. Hollywood błyskawicznie wyciągnął rękę po reżysera, Takashi Shimizu, który w przeciągu 5 miesięcy, z 10 milionami dolarów w kieszeni, nakręcił remake. Recenzje były entuzjastyczne, a wielu widzów wychodziło z kina twierdząc, że bardziej przerażającego filmu dawno nie widzieli. W efekcie amerykańska „Klątwa" przyniosła 100 milionów dolarów i pozwoliła scenarzystom rozpocząć pracę nad częścią drugą. Zanim jednak sequel pojawi się w kinach, widzowie zobaczą „Krąg 2" – obraz będzie miał premierę w marcu tego roku. Czyżby Amerykanie tak mocno pokochali japońszczyznę?



Skarb narodów

Co należy zrobić, gdy w księgarniach pojawi się przebojowa książka „Kod Leonarda da Vinci", opowiadająca o spiskach, tajnych kodach ukrytych w wielkich dziełach oraz dzielnej parce wytrwale zmierzającej do odkrycia tajemnicy tajemnic? Doświadczony producent Jerry Bruckheimer twierdzi, iż należy... zrobić film o spisku, tajnym kodzie ukrytym w wielkim dziele oraz dzielnej parce wytrwale zmierzającej do odkrycia tajemnicy tajemnic!

W familijnym „Skarbie narodów" parkę stanowią Nicolas Cage i Diane Kruger. Obydwoje łączą siły, by odnaleźć legendarny skarb Templariuszy, ukryty na terenie Stanów Zjednoczonych przez Jerzego Waszyngtona, Thomasa Jeffersona i Benjamina Franklina. Niestety, prowadząca doń mapa znajduje się na odwrocie Deklaracji Niepodległości... Czego spodziewać się w kinie? Widowiskowego filmu przygodowego ze znanymi aktorami (także Sean Bean, Harvey Keitel i Jon Voight), który w USA zarobił ponad 100 milionów dolarów!

premiera 21.01

Lot Feniksa

premiera 04.02

Kolejny remake, który udowadnia, że w „Fabryce snów" brak już świeżych pomysłów. Oryginalny film powstał w 1965 roku i, zdaniem krytyków, był lepszy od współczesnej wersji autorstwa Johna Moore'a. Tak czy siak historia jest prościutka – na pustyni w Mongolii rozbija się samolot z grupą Amerykanów (jednym z nich jest Dennis Quaid). Zdesperowani rozbitkowie postanawiają odbudować roztrzaskaną machinę, by najszybciej powrócić do cywilizacji. Oczywiście nie obędzie się bez kłótni, rozterek moralnych itp.

Zaletą filmu są zdjęcia, wadą toporne dialogi. Aktorzy nie przekonują swoją grą i w efekcie już po pierwszych 30 minutach zaczynamy niespokojnie wiercić palcem w biuście sąsiadki, wysypując przy tym popcorn. Niektórzy widzowie nie mogą jednak oderwać wzroku od dużego ekranu. Cóż, są gusta i guściki...





Premiery

- Rh+ – nowy film twórcy „Młodych wilków" to sensacyjna opowiastka o grupce przyjaciół, na których życie, a ściślej krew, ktoś dybie... Premiera 21 stycznia.
- Ray – fabularyzowana biografia znanego czarnoskórego piosenkarza, Raya Charlesa. Wbrew pozorom – zjadliwe, a gra aktorska – rewelacyjna! Premiera 4 lutego.
- Egzorcysta: Początek – kontynuacja znanego horroru. Tym razem ojciec Merrin walczy z diabłem w Afryce. W jednej z głównych ról występuje nasza zawsze śliczna rodaczka Izabela Skorupco. Premiera 4 lutego.

Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń

Ten film familijny zostanie ci na długo w pamięci. Powoduje to nie tylko znakomita obsada, ale i sama historia, która nie przypomina tych serwowanych co roku przez Disney'a.

premiera 21.01



Opowiada ona o losach trójki sierot z zamożnej rodziny Baudelaire, które po utracie rodziców trafiają do rodzin zastępczych. W ślad za dziećmi rusza ich wuj, hrabia Olaf (obłędny Jim Carrey), który wraz ze swoimi sługami (jeden ma haki zamiast rąk i mówi warszawską gwarą) chce zamordować dzieci i przejąć czekający na nie spadek.

Jak na obraz przeznaczony dla dzieci, film jest dość brutalny i mroczny. Jednak warto go zobaczyć przynajmniej z dwóch powodów: ze względu na znakomity polski dubbing oraz by zapoznać się z nowym typem bajek dla dzieci. Koniec z cukierkowymi scenografiami i dialogami wprost wyciętymi z „Klanu". Ta bajka nie tylko ma morał, ale także zmusza do zastanowienia się nad, ni mniej ni więcej, tylko życiem.

arzewski & Dawid „Dave" Muszyński

Jeszcze na Święta...

Ile razy Miller skłamał,
Ile Kwach obietnic składał,
Ile owsa Beger zjadła,
Ile Kalisz nosi sadła,
Ile Rywin dał na boku,
Tyle szczęścia w Nowym Roku!
Gwiazdki najjaśniejszej,
Choinki najpiękniejszej,
Bałwana ze śniegu,
Mniej życia w biegu
Oraz tyle radości, ile karp ma ości,
Śniegu po pachy,
Smacznej kiełbachy,
Prezentów kupę,
rózgi na d...

życzę Wam ja
Mati



Chcę Clickersa-chippendalesa!

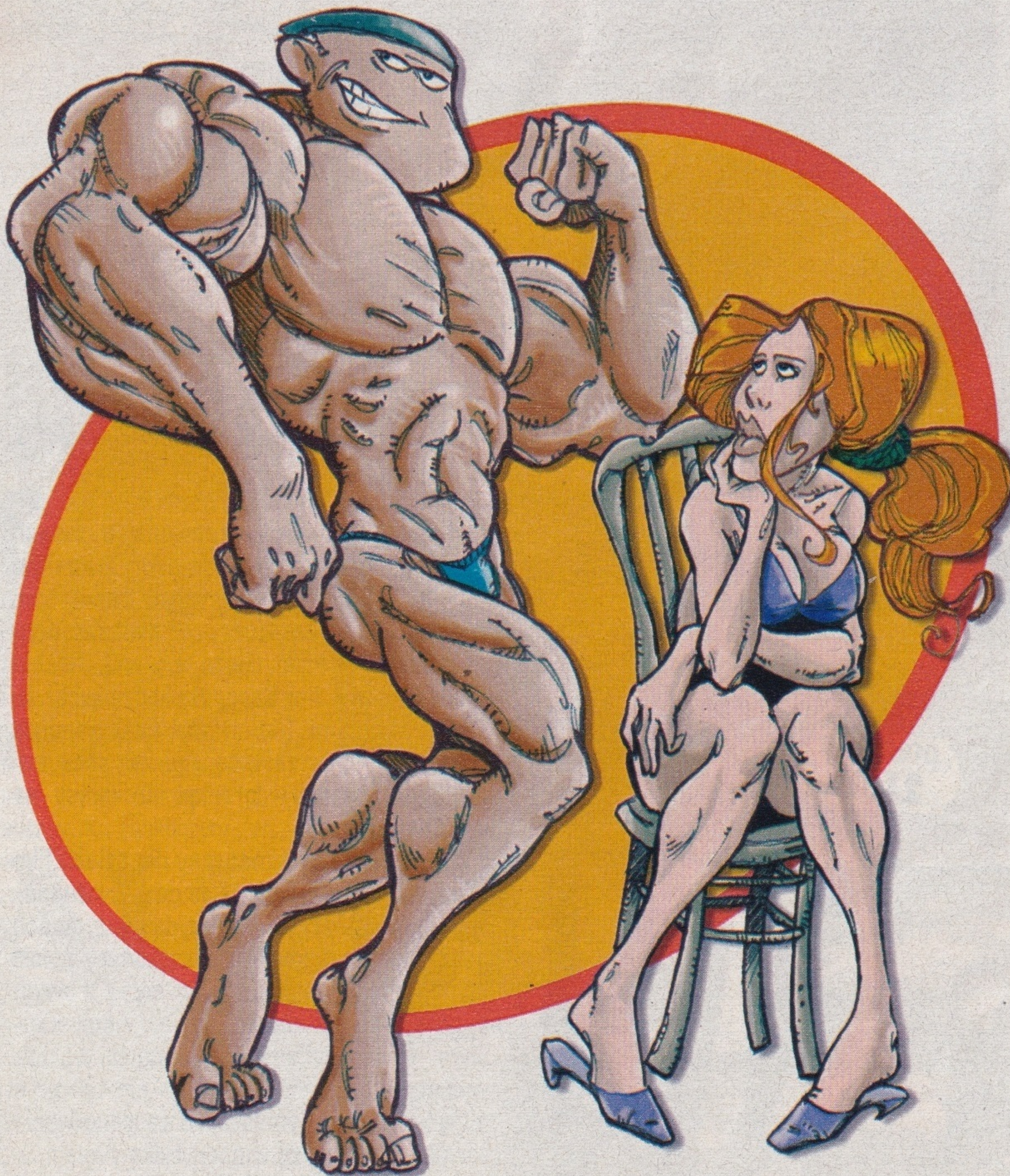
Chyba obejdzie się bez wyszukanych komplementów, wiecie sami, że wasze pismo jest niezłe (niezłe? NIEZŁE? N I E Z Ł E? Dziewczyno, niezła to jest noc z Pamelą A., CLICK! natomiast jest zaje... – przyp. Randalla) *i nie trzeba wam tego tysiące razy powtarzać* (dlaczego nie? Ja komplementów mogę słuchać na okrągło i jakoś mi się nie nudzą – przyp. Randalla). *Mogę dać głowę, że przynajmniej w co drugim liście słyszycie miłe słówka – zgadłam?* (niestety nie, bo w programach mailowych nie zainstalowano przekaźników audio i stąd nie możemy „słyszeć" listów – przyp. Randalla).

Wielkie pochwały należą się panu Michałowi Zacharzewskiemu. Człowieku, masz swoją cichą wielbicielkę. Recenzje napisane przez Ciebie czyta się wprost wspaniale. Nie dość, że masz poczucie humoru, to jeszcze niewątpliwie znasz się na rzeczy! Randallowi też należą się pochwały. Jego jednak wielbię głównie za twórczość pozaclickową. (Randall zaraz się obrazi, gdyż jego uwielbiać należy za całokształt! – przyp. Randalla). *Tak trzymać!*

Informacja dnia (uwaga, uwaga!): wśród waszych stałych czytelników znajdują się również... (tadaaam) osobniczki płci żeńskiej (w tym moja skromna osoba). Nie mówię, że te „lasencje" w Listach mi przeszkadzają. Zostawcie sobie je, niech młodzi chłopcy się radują. Ale proszę was – chociaż raz, w numerze przedświątecznym, zróbcie malutki prezent dla tej żeńskiej mniejszości. Może raz zamiast półnagiej kobietki umieścilibyście zdjęcie jakiegoś półnagiego faceta? Moja propozycja – Clickers. Niech się wasz kochany rysownik popisze i pokaże nam, co ten niezwykły przystojniak ukrywa pod czapeczką!

Aurora

Przysłowie mówi, że na dziesięciu facetów dziewięciu lubi rozneglizowane dziewczęta, a ten dziesiąty woli tych dziewięciu! Jednak, droga Auroro, specjalnie na twoje życzenie mistrz Qlak przygotował portret „Clickersa marzeń". ENJOY! I napisz do nas, jak ci się podobał...



rys. Marcin Kułakowski



Nie ma za darmo!

dziedobry mam pytanie czybym mug dostac za darmo clicka odpiszcie

Adrian

Jak napiszesz bezbłędnie przygotowane przez nas dyktando, to nawet dostaniesz prenumeratę na całe życie...



Boże, dlaczego stworzyłeś tylu debili? – pyta załamany Randall

Właśnie kupiłem waszą tandetną gazetkę i z tego, co widziałem, w środku miała znajdować się pełna wersja HALFA 2 (dlatego kupiłem tę biedną gazetę, której nawet nie otwieram nigdy), lecz takiej nie było, wy geje i lesbijki je...e w d... A za to daliście jakąś tandetną grę zrobioną na podstawie HALFA 2, ktorą sam mógłbym zrobić w jakimś tandetnym programie. Tak się składa, że paru moich innych kolegów również kupiło tę wiejską gazetkę i są oburzeni tym, że żadnego HALFA 2 tam nie ma.

I jeszcze jedno: już nigdy nie kupię waszej gazetyyy, nigdyyy pedałyyyyyyyyyyy.

ogloc@op.pl

Tak jak zagroziłem w poprzednim numerze, chamskie, pełne inwektyw listy będziemy publikować, podając adresy ich autorów. A ty, Ogloc, chyba piszesz swój llist z ośrodka dla dzieci specjalnej troski (bo i skąd mógłbyś mieć tylu kolegów o podobnym do ciebie ilorazie inteligencji?). Jak sobie wyobrażasz dodanie programu zajmującego 5 (PIĘĆ!!!) płyt CD i kosztującego około 139 złotych na jednej płycie CD w piśmie kosztującym 8.50! Poza tym wyraźnie napisaliśmy, że dodana jest gra HALF-LIFE 2: TOTAL MAYHEM... Nie dość, że cham z ciebie, to jeszcze ćwierćmózg. I całe szczęście, że nie kupisz już CLICKA!, bo wolelibyśmy nie mieć czytelników w ogóle niż mieć za czytelników takie kreatury jak ty.

Nabyłem wasze czasopismo „wydanie specjalne", gdzie jest pełna wersja gry HALF-LIFE 2. Jak mam zainstalować? Gdy klikam „instaluj", to strzelam do jakiś gości i nic więcej się nie dzieje. A ma to być pełna gra. Co mam zrobić, aby grać?. Czy to ma tak być? Czekam na odpowiedź.

Maciek

Nabyłem wydanie specjalne nr 14 z „pełną wersją HALF-LIFE 2". Pomimo dość dużego doświadczenia w temacie nie potrafię zainstalować gry. A może postrzelanie do obrazka zrobionego w Macromedia FP6 to już wszystko? Proszę o informacje, w jaki magiczny sposób zainstalować HALF-LIFE 2.

Bartłomiej

Jest mi bardzo przykro, ale faktem jest, że jesteście oszustami!!!! To przykre, ale daliście do sprzedaży kawał beznadziejnego chłamu!!!!! Chodzi mi o gazetę z pełną wersją HALF-LIFE 2 (z dopiskiem TOTAL MAYHEM). Skąd ja u licha mam wiedzieć, że TOTAL MAYHEM to zwykłe oszustwo? Na miłość Boską, wy nie macie sumienia, czy jesteście obłąkani? Ciekawy jestem, ilu Polaków dało się zrobić z waszą gazetą, bo chyba oto wam chodziło. Jest mi skur... przykro, że dałem się zrobić. Ukazuje się jakaś pier... plansza z karabinkiem (niczego sobie) i jakieś pojawiające się duchy. Celujesz w to coś i strzelasz (ja pier..., już większego chłamu nie mogliście wymyślić). Musiałem na kogoś swoje żale wylać, a na kogo innego, jak nie na was. Jeżeli zostanie to przez was przeczytane, to dziękuję i przepraszam za słowa niecenzuralne, ale myślę, że napisałem do ludzi dorosłych, a nie do dzieci. Jeżeli zostawicie mój list bez odpowiedzi, zrobię wam taką kryptoreklamę, jakiej jeszcze żadne czasopismo komputerowe nie miało. Oczywiście chodzi o Internet (wszyscy dowiedzą się, jaki sprzedajecie chłam).

Krzycho

To na szczęście niemal wszystkie listy w temacie „pełna wersja HALF-LIFE 2", jakie do nas dotarły. Jesteście więc, chłopaki, w elitarnym gronie „inteligentnych inaczej". Nie od dzisiaj wiadomo, że na amatorskiej demoscenie powstają liczne wariacje na temat znanych gier. I HALF-LIFE 2: TOTAL MAYHEM jest właśnie taką wariacją. A teraz zadanie logiczne dla was: jak ogromnym trzeba być idiotą, aby sądzić, że pięciopłytowa gra CD zmieściła się na jednej płycie? I kosztuje 8.50 zamiast 139 złotych? Sądzić tak pomimo, iż na płycie WYRAŹNIE JEST NAPISANE, jakie gry się na niej znajdują? Aha, Krzychu, czekamy na reklamę w Internecie! Nie zapominaj o nas!!!

czytelnicy pytają... Joel odpowiada



• Witam! Niech pan mi powie, gdzie ja mógłbym zadzwonić, żeby usłyszeć recenzje nowych gier komputerowych? *
• Zadzwonić – nigdzie. Najlepiej niech pan poszpera w Internecie.
• No dobra. Ale ja nie mam Internetu.
• Może pan skorzystać z kafejki internetowej albo po prostu czytać CLICKA!
• A nie mogę zadzwonić do jakiegoś kiosku czy gdzieś?

*autentyczny telefon do redakcji



Na listy odpowiadał: Jacek „Randall" Piekara



Stary, maleńki Maniek

Mam pytanie natury formalnej: DO JAKIEGO KRĘGU CZYTELNIKÓW SKIEROWANY JEST MAGAZYN CLICK!? Pytam, gdyż ostatni numer (a kupuje go mój młodszy brat, który ma niespełna 11 lat) jest z lekka przegięty. Mówię o numerze 13/04 (wydanie specjalne CLICK! EXPLORER). Momentami mam wrażenie, że nie sprawdzacie, co jest umieszczane w tej gazecie. Interesujące są zwłaszcza ostatnie strony.

1. Mega super konkurs na Miss CLICKA! – gdyby nie ten tytuł, pomyślałbym, że chodzi wam o wybory miss targów erotycznych, a nie pisma czytanego przez 10-latki.

2. Mega fajne dowcipy (dzięki dla osoby, która uważa, że jestem mało inteligentny – tak jest w spisie treści). Kawały są wręcz przezabawne – zwłaszcza rysunki, gdzie jeden narusza prawo dotyczące reklamy produktów alkoholowych (mam na myśli wódkę Smirnoff) oraz fotkę, na której jakiś gościu siedzi przy kaktusie przypominającym... sami wiecie co!!!

3. Nie da się zliczyć, ile razy użyliście przekleństw – wydaje mi się, że szanujące się pismo dla młodzieży nie zamieszcza takich tekstów jak np. „listy od popaprańców i frustratów", w których nawet nie pokusiliście się o wykropkowanie ch... itp.

4. Rewelacyjny jest wasz komiks na stronie 71. Normalnie super zajebisty!!! Rozumiem, że zachęcacie młodych ludzi do korzystania z usług prostytutek. Ciekawe...

Normalnie jesteście super!!!!!!!!!!!!! Aż mi was kompletnie żal. Postarajcie się może zaklasyfikować wasze pismo do konkretnej grupy wiekowej /np. powyżej 16 lat/, bo to naprawdę żenujące.

A na zakończenie zastrzegam sobie prawo do niepublikowania przez was niniejszego maila ani mojego adresu e-mail – wierzcie mi, mam do tego pełne prawo!!!!

Maniek

„Masz takie samo prawo do zastrzegania sobie czegokolwiek jak świnia do myślenia" – powiem, parafrazując „Alicję w Krainie Czarów". Ale serio: zastrzec sobie adres masz oczywiście prawo, zresztą nie ujawniałbym go, gdyż twój list jest krytyczny, a nie wulgarny. Jednak zastanawiam się, chłopie, ile ty masz lat? Siedemdziesiąt? I jesteś członkiem kółka różańcowego oraz fanem ojca Rydzyka? (swoją drogą, czyim ojcem ten facet jest, to nie wiem, ale na pewno nie moim, bo Mamusia Randalla ma lepszy gust). Poza tym, wyliczając nam różne grzechy, najwyczyajniej mijasz się z prawdą! W liście, o którym piszesz (punkt 3), wulgaryzmy zostały wykropkowane! Konkurs na Miss CLICKA! – nie rozumiem twoich pretensji. Co jest złego w dziewczynach ubranych w kostiumy kąpielowe czy bieliznę? To samo (i więcej!) można zobaczyć na billboardach we wszystkich większych miastach w Polsce. To samo (i więcej!) można też zobaczyć, włączając program Fashion TV. Kolejna rzecz: każdy, kto widział dowcip z butelką Smirnoffa, powinnien zdać sobie sprawę, że jest to ANTYreklama alkoholu! No i zdjęcie z kaktusem. Stary, jak tobie kaktus się kojarzy z „sami wiecie co", to już nie moja wina. Ja nie odpowiadam za twoje intymne fantazje, chociaż starej się nie wcielać ich w życie, bo możesz potem długo wyciągać kolce z organizmu...

Bezjajeczna Wrona?

Prezydent Częstochowy o nazwisku Wrona (a wrona-ptak wiadomo, kracze obrzydliwie) złożył doniesienie na internautę, który napisał na internetowym forum, iż prezydent – tu cytat: „nie ma jaj". Zaangażowano policję, prokuraturę, zbadano adresy mailowe, powiadomiono operatorów Internetu, wszczęto przesłuchania... Ile kosztowała nas – podatników – podrażniona ambicyjka małego urzędaska z małego miasta? Nie tylko przecież pieniędzy, bo pomyślcie, że policjanci, zamiast zajmować się zabójstwami, gwałtami i rabunkami, zajmowali się jakąś „bezjajeczną wroną". Jeśli chcecie podzielić się z panem prezydentem (krrrra, krrrra!) swoimi przemyśleniami, podajemy oficjalny i ogólnodostępny kontakt do tegoż przewrażliwionego człowieka o nadmiernie wybujałym ego:

URZĄD MIASTA CZĘSTOCHOWY
ŚLĄSKA 11/13
42-217 Częstochowa
Tel. : +48(34) 365-60-31
fax. : +48(34) 365-65-53
e-mail: prezydent@czestochowa.um.gov.pl

Motto: Internauci całego świata łączcie się!!!
Motto 2:: Kto z Randallem walczy, od Randalla ginie

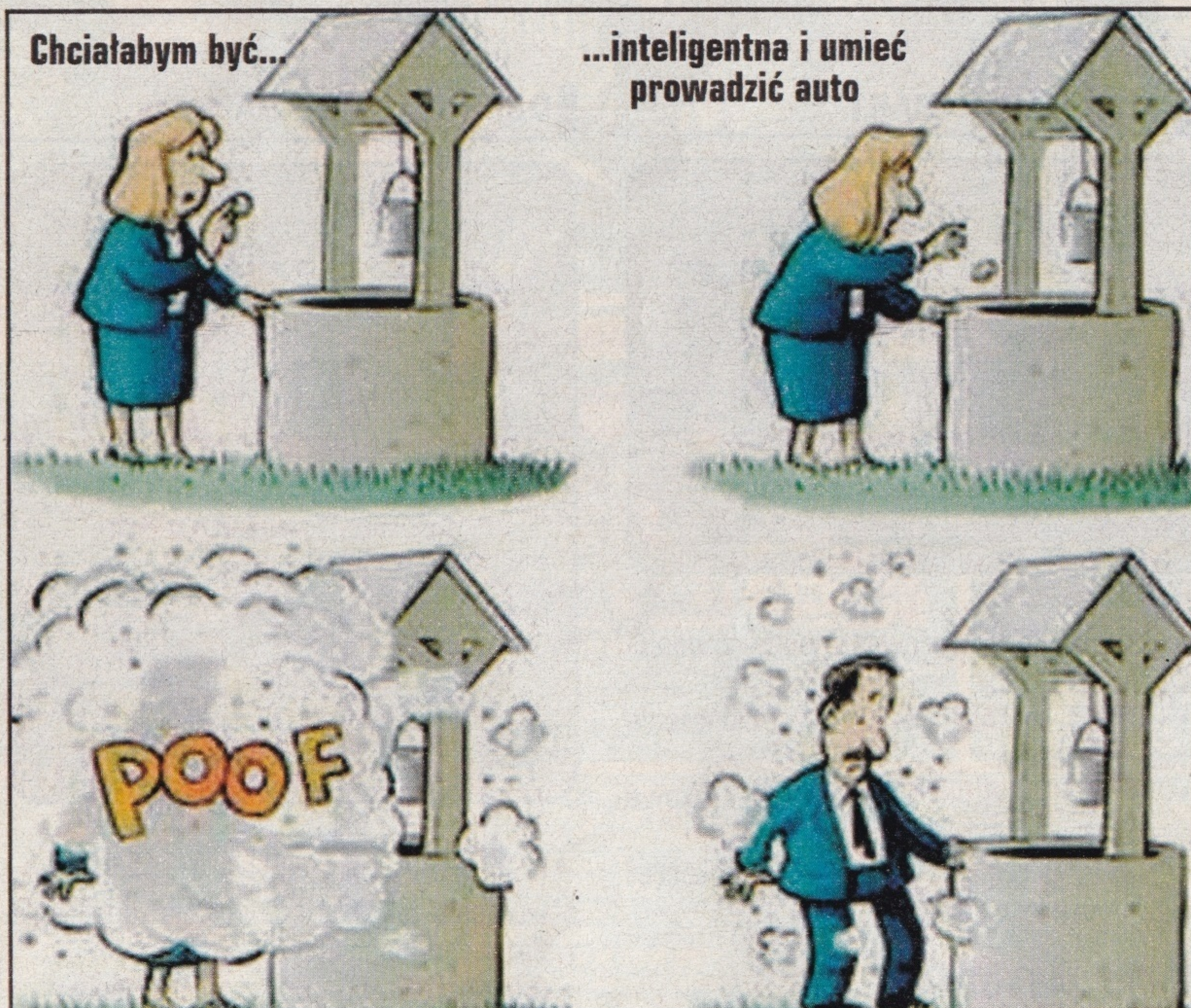


Zniszczyć żaby!

Kochany Randallu-Niemamocni, czy możesz mi powiedzieć, dlaczego na łamach gazety tak poniewierasz mojego Żabola? :)

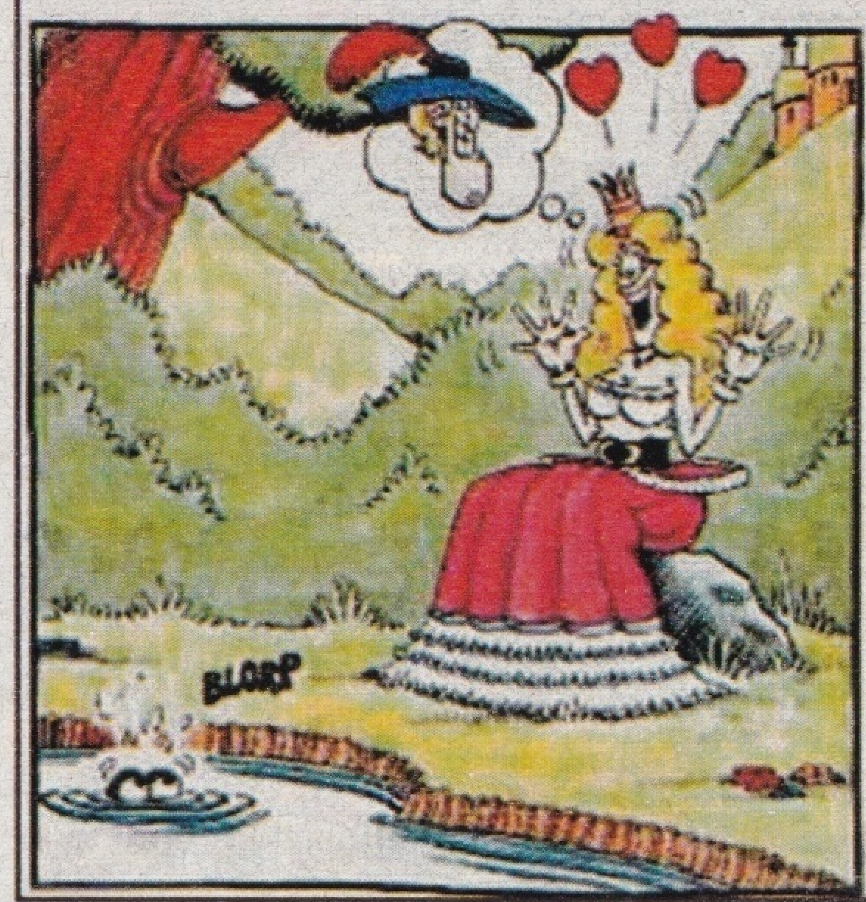
Magda

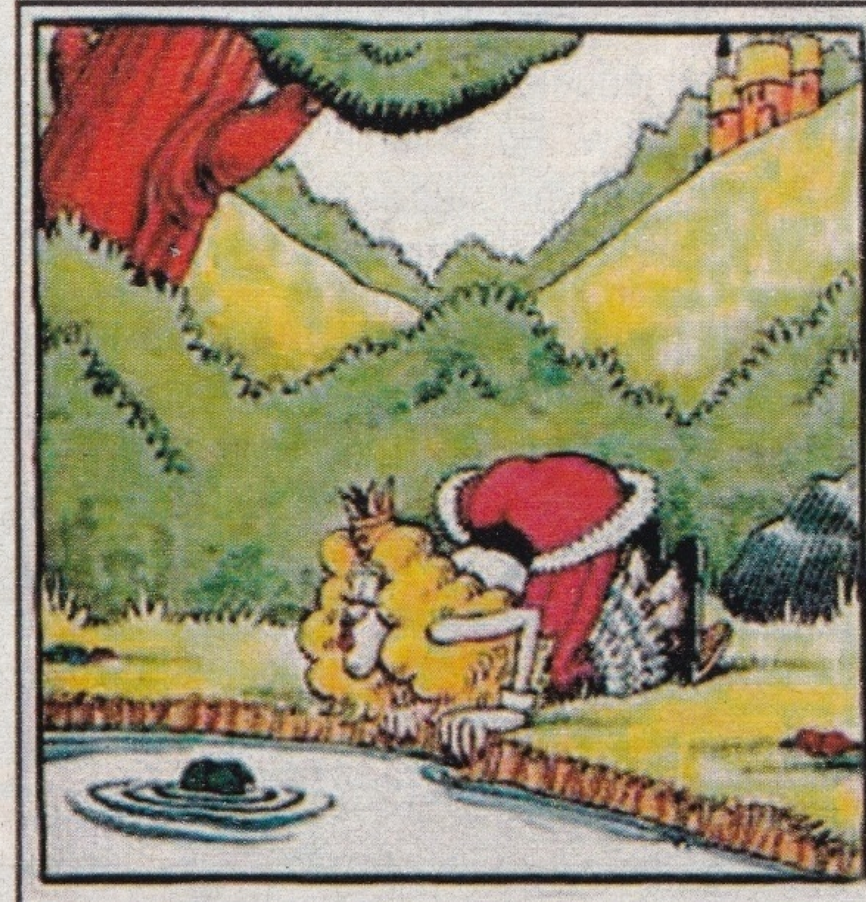
Powód jest prosty. Zamierzam go ośmieszyć w oczach jego uroczej żony, by potem zdobyć ją za pomocą mych oszałamiających wdzięków!!!

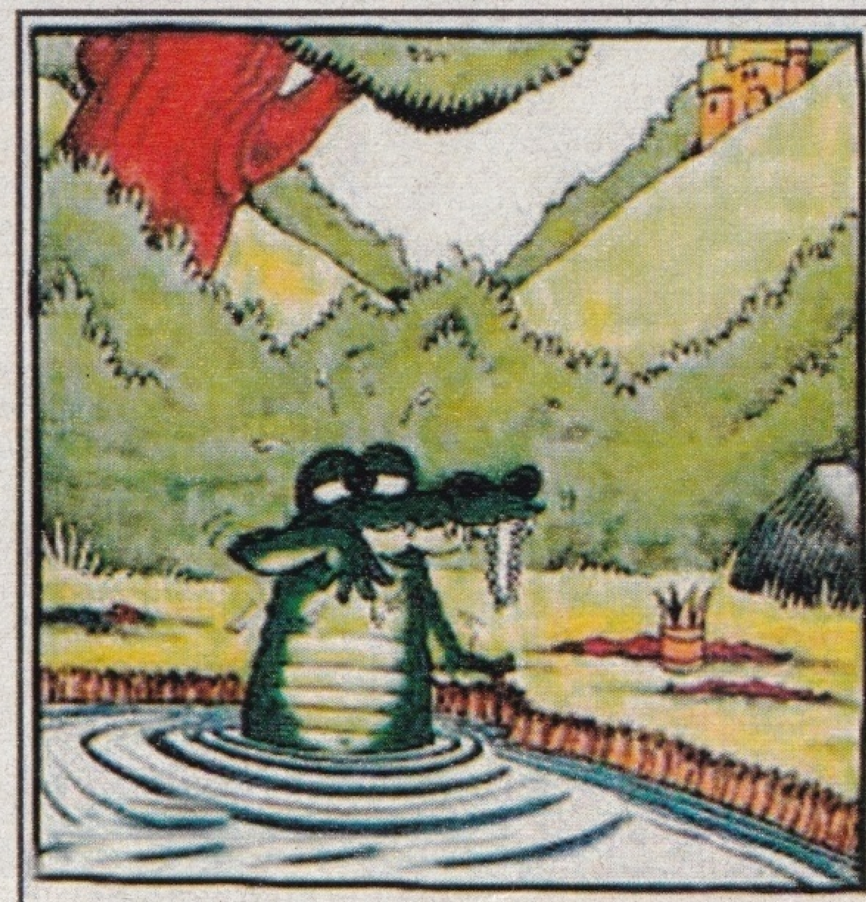












Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (Bezkompromisowy Twardziel, z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (Wódz Działu Gier oraz Generał Zawsze Wygranych Armii), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (Corrrec'ta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze: Rafał Gałecki, Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Konrad Rawiński, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA
Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1,
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (Kierownikus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl,
www.click.pl



LAW & ORDER: JUSTICE IS SERVED

- Kod do zamkniętego pianina w apartamencie ofiary: C, #, C, #, C, #, B, C, #, D , E , D, C, #
- Kod do szafki ofiary: ACE
- Kod do szafki matki ofiary: 1614



LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

- Oglądanie wszystkich animacji. Aby mieć możliwość oglądania wszystkich przerywników filmowych dostępnych w grze, musisz zamienić nazwę jednego z 18 plików na którąś z poniższych.
  - Logo.sfd – Logo Danger High Voltage
  - Sierra.sfd – Intro firmy Sierra
  - VUG.sfd – Intro firmy Vivendi Universal
- Pamiętaj jednak, aby zrobić kopię zapasową tych plików. Po zmianie nazwy jednego z 18 przerywników będziesz mógł obejrzeć go jako wprowadzenie.



- Wszystkie przerywniki filmowe znajdują się w katalogu „VUGames\Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude\Data\Cinema\FMV".
- Attract.sfd – Zwiastun gry
- DL1NBWGU.sfd – Drugie intro Sierra
- DG5NBWGK.sfd – Zakończenie Ione
- DG5NBWGL.sfd – Zakończenie Ione(L)
- DL5NBWGC.sfd – Zakończenie Barbara Jo
- DL5NBWGG.sfd – Zakończenie Morgan
- DL5NBWGR.sfd – Zakończenie Suzi
- DL5NBWGU.sfd – Zakończenie Koko
- LB5NBWGO.sfd – Zakończenie Beatrice
- SL5NBWGN.sfd – Zakończenie Tilly
- ST1NBWGX.sfd – Zakończenie Zanna
- Tier1FMV.sfd – Wyzwanie międlenia 1
- Tier2FMV.sfd – Wyzwanie międlenia 2
- Tier3FMV.sfd – Wyzwanie międlenia 3
- Tier4FMV.sfd – Wyzwanie międlenia 4
- Tier5FMV.sfd – Wyzwanie międlenia 5
- Ending.sfd – Zakończenie gry
- Intro.sfd – Nowe intro gry

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

- Podczas gry użyj kombinacji „Ctrl" + „Alt" + „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.
- cmd godmode – Nieśmiertelność
- cmd giveall – Wszystkie bronie, amunicja i inne przedmioty
- cmd noclip – Przechodzenie przez ściany
- Map „nazwa mapy" – Przeniesienie do wybranej mapy (nazwy map znajdziesz w katalogu „content/worlds")

Ukryte dodatki:
- Pokój wyświetlania animacji – Zbierz 62 paczki papierosów
- Tryb komentatorski – Ukończ grę w trybie łatwym i normalnym
- Trudny tryb gry – Ukończ grę w trybie łatwym i normalnym



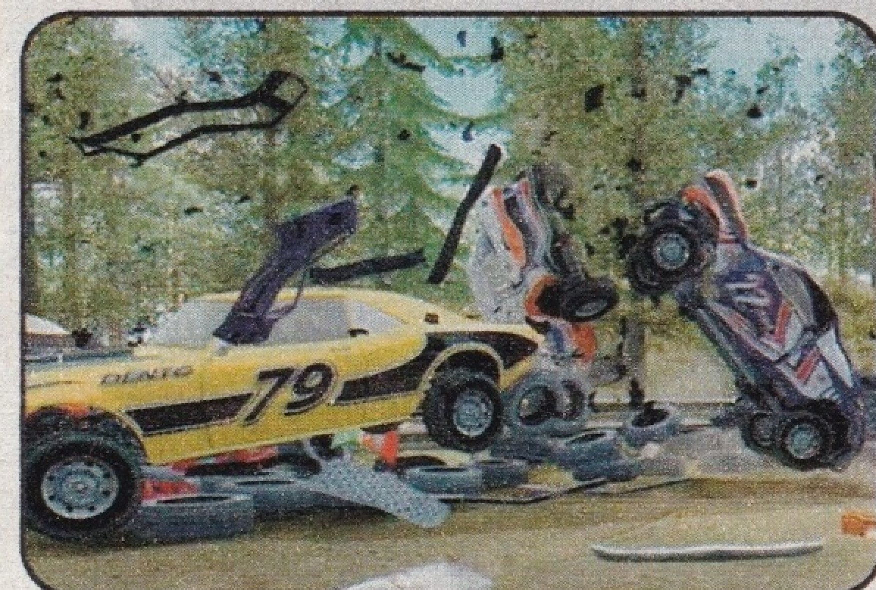
NBA LIVE 2005

Poniższe sekwencje wprowadź jako kody.
- 1KENZO23XZ – Buty Zoom LeBron II
- YISS55CZOE – Dodatkowe 50.000 punktów w trybie Dynasty
- PRYI234NOB – Hardwood Classics
- FHM389HU80 – Dostęp do wszystkich butów

FLATOUT

- Dodatkowe pieniądze lub dostęp do wszystkiego. Stwórz nowy profil i nazwij go „giveall", jeśli chcesz mieć dostęp do wszystkiego. Aby otrzymać więcej pieniędzy, nazwij profil „givecash".
- Alternatywny sposób na zdobycie pieniędzy. Uwaga, poniższy sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim zrobisz cokolwiek, wykonaj kopię zapasową tego pliku.

Wejdź do katalogu „Savegame" i otwórz plik „player001.sav" dowolnym edytorem heksadecymalnym. Następnie zmień wartość przy adresie 86 na FF. Teraz możesz zapisać zmiany, a po uruchomieniu gry będziesz miał więcej pieniędzy.



AXIS & ALLIES

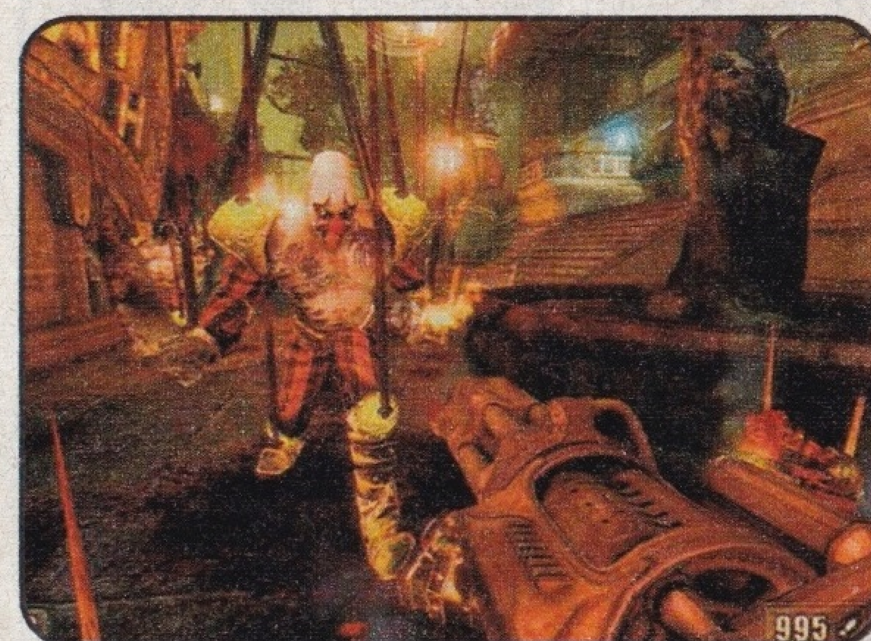
- Podczas gry naciśnij klawisz „Enter", a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.
- fieldpromotion – Wzrost doświadczenia o 100 punktów
- swissbank – Dodatkowe 100 dolarów
- isurrender – Automatyczna przegrana
- veday – Automatyczne zwycięstwo
- rosieriveter – Natychmiastowe zakończenie konstruowania
- enigma – Usunięcie mgły wojny
- Mnożenie kodów. Jeśli wpiszesz „;" tuż po kodzie, będziesz mógł wpisać ponownie ten sam kod i zostanie on zaakceptowany. Dla przykładu, wpisując „swissbank;swissbank", dostaniesz 200 dolarów, a nie 100.

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

- Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu wyświetlenia okienka konsoli – działa tylko na poziomie trudności Insomnia i Daydream. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- pkgod – Nieśmiertelność
- pkweapons – Wszystkie bronie
- pkammo – Maksymalna ilość sztuk amunicji
- pkpower – Maksymalna ilość sztuk amunicji oraz zdrowia
- pkgold – Dodatkowe złoto
- pkweakenemies – Słabi przeciwnicy
- pkkeepbodies – Ciała nigdy nie znikają
- pkdemon – Zmiana w demona
- Toggle haste – Spowolnienie otoczenia
- crosshair <1-32> – Zmiana celownika
- name – Zmiana imienia gracza
- fov <0-255> – Zmiana pola widzenia (zoom)
- msensitivity <0-200> – Ustawienie czułości myszy
- pos – Wyświetlenie pozycji na planszy

TRANSPORT GIANT



- Podczas gry wprowadź jedną z poniższych kombinacji:
- „CTRL" + „ALT" + „W" – Zakończenie misji sukcesem
- „CTRL" + „SHIFT" + „G" – Dodatkowe pieniądze
- „CTRL" + „SHIFT" + „Y" – Przeskoczenie o jeden rok dalej

MTX MOTOTRAX



- Wejdź do menu „Options" i wybierz „Cheats". Następnie wpisz jeden z poniższych kodów.
- JIH345 – Najszybszy motocykl
- 23F7IC5 – Dostęp do wszystkich sekwencji wideo
- BA7H – Dostęp do wszystkich tras
- BFB0020 – Maksymalna wysokość
- HIC – Kamera z nieba
- HA79000 – Trikbot Nokia
- BADG3 – Oficer Dick
- 86657457 – Larwa Slipknot
- 773H999 – Demon szybkości

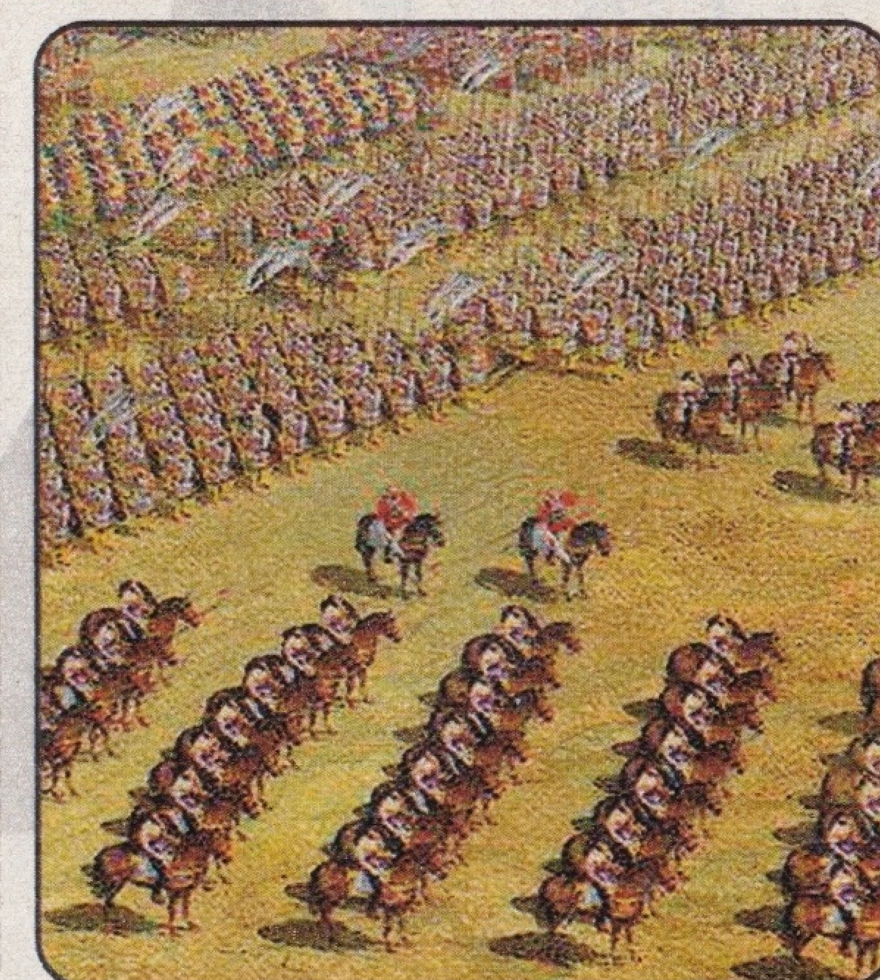
ALEXANDER



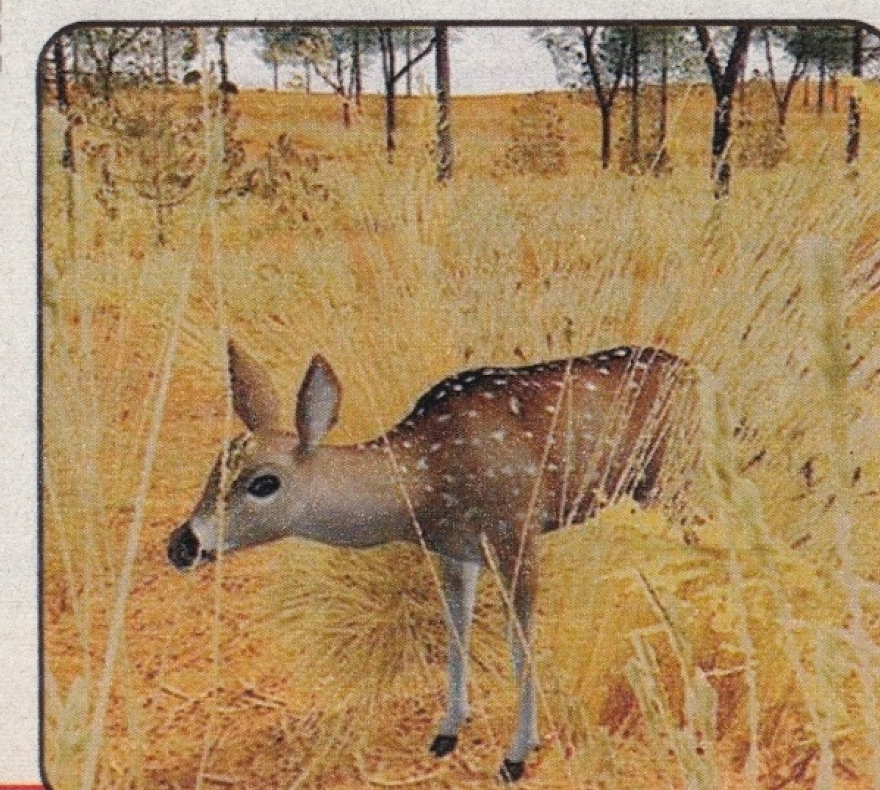
- Podczas gry naciśnij klawisz „Enter", a następnie wpisz jeden z poniższych kodów i zatwierdź go tym samym klawiszem.
- VICTORY – Zakończenie misji sukcesem
- BABKI - 50.000 sztuk surowców
- VIEWALL – Wyświetlenie pełnej mapy

- QWE – Naciśnij klawisz „P" w celu osiągnięcia pewnego efektu

DEER HUNTER 2005



- Podczas gry naciśnij klawisz „~" w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.
- /cheat theflash – Szybsze chodzenie
- /cheat daredevil – Zwierzęta nie uciekają
- /cheat aliens – Wyświetlenie lokalizacji wszystkich zwierząt na GPS
- /cheat rainman – Deszczowa pogoda
- /cheat shine – Słoneczna pogoda



tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

DOSKONAŁE TYTUŁY - REWELACYJNA ZABAWA

- Splinter Cell Pandora Tommorow (PL) – 59,00
- Port Royale 2 (PL) – 49,00
- Big Mutha Truckers (PL) – 19,90
- Syberia (PL) – 19,90

99,00 Hearts of Iron 2 (PL)	139,00 Sims 2 (PL)	99,00 Rome: Total War (PL)	39,90 Medal of Honor Allied Assault	39,90 Battlefield 1942 Classic	99,00 Warhammer 40,000 Dawn of War (PL)	169,00 Vampire: the Masquerade - Bloodlines	139,00 Knights of Honor	119,00 Aleksander (PL)
119,00 Prince of Persia: Warrior Within (PL)	19,90 Future Cop L.A.P.D. (nie działa z XP)	129,00 Men of Valor (PL)	99,00 XPand Rally	139,00 Medal of Honor: Wojna na Pacyfiku (PL)(DVD)	69,00 Fair Strike (PL)	59,00 Manhunt	99,90 Full Spectrum Warrior (PL)	139,00 Fifa 2005 (PL)
89,00 Shark Tale: Rybki z Ferajny (PL)	19,90 Populous The Begigning	59,90 Gothic: Noc Kruka (PL)	39,00 Hard Truck 18 Wheels of Steel	139,00 Need for Speed: Underground 2	39,90 The I of the Dragon (PL)	99,90 Worms Forts: Oblężenie (PL)	99,00 Doom III (PL) (wersja angielska 199,0)	159,00 Silent Hill 4: The Room (DVD)

119,00 Total Club Manager 2005	129,00 Half Life 2	99,00 Tony Hawk's Underground (PL)	99,00 ZOO Tycoon 2	129,00 Chronicles of Riddick -Escape from Butcher Bay	9,90 Platoon	29,90 Pet Soccer (PL)	29,90 Pet Racer (PL)	99,00 Rollercoaster Tycoon 3 (PL)	99,00 Colin McRae Rally 2005 (PL)	69,00 D-Day (PL)	29,90 Age of Wonders: Magia Cienia (PL)	129,00 DRIV3R (PL)
99,00 Call of Duty DeLuxe (PL)	49,00 Half Life Bastseller	99,00 Pacific Fighters (PL)	119,00 Myst IV Objawienie (DVD)	159,00 Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	149,00 Championship Manager 5 (PL)	99,00 Football Manager 2005 (PL)	49,90 Dungeon Siege (PL)	69,00 Medieval Lords (PL)	159,00 Star Wars Battlefront	159,00 Władcą Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL)	129,00 Sid Meier's Pirates!	69,00 Star Wars Knights of The Old Republic (PL)

nowości, zadzwoń, zapytaj

Ortografia – 39,90
Skuteczna i bezstresowa nauka ortografii. Najlepszy program do nauki ortografii jaki dotychczas wymyślono.

Chemia cz. I Leksykon geniusza – 49,90
40 minut filmów i animacji
300 haseł w mini słowniku
200 zdjęć o profilu chemicznym
tabele, wykresy, opisy doświadczeń...
500 zadań w pięciu działach

Dziki Bill – 29,90
Wystrzałowa przygoda na Dzikim Zachodzie... i Ty możesz stać się jej głównym bohaterem!

Jasiu Spacerowicz – 29,90
Nigdy nie będziesz wiedział kiedy przyjemny, z pozoru spacer, zamieni się w prawdziwe wyzwanie.

dźwięki, filmy, dźwięki...

MAGIX see. hear. feel. create

Magix Hip Hop Maker – 49,90
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.

Magix techno maker – 49,00
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
POLSKA INSTRUKCJA

Magix Music Maker 2003 – 119,00
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

kierownice i pady PC

Saitek P120 – 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 – 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 – 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Alone in the Dark IV (PL) 49,90
Air Strike 3D 19,90
Battlefield 1942 39,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) 164,90
Battlefield Vietnam 129,00
Battle Mages (PL) 59,00
Beyond Good & Evil (PL) 49,00
Blitzkrieg (PL) 49,90
Bowling (kręgle) 19,90
Breed 79,00
Call of Duty Delux Edition (PL) 99,00
Call of Duty (PL) 69,00
Championship Manager 4 (PL) 49,90
Championship Manager 5 . . . 149,00
Chessmaster 10 139,00
Commandos 3 Destination to Berlin 49,90
D-Day (PL) 69,00
Dungeon Siege (PL) 49,90
Counter Strike: Condition Zero 79,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) 99,00
Dino Crisis 79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL) . . 19,90
Emergency 2 (PL) 29,90
Etherlords II (PL) 19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL) 59,00
Fair Strike (PL) 69,00
FIFA 2002 Classic 39,90

Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) 99,90
Football Manager 2005 (PL) . . 99,00
Gry karciane 1 25,00
Gry Karciane 1&2 39,00
Gry Karciane 2 25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 39,00
Harry Potter Komnata Tajemnic . . 119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu 39,90
Heroes of Might & Magic III Gold (PL) 19,90
Hidden & Dangerous 2 79,00
Homeworld 2 99,00
Hugo: Tropikalna Wyspa 4 . . . 79,00
Jazz jack rabbit 29,90
Kangurek Kao 2 29,00
Kapitan Pazur (PL) 29,90
Lionheart 49,00
Lock On 109,00
Madden NFL 99 19,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne 79,00
Men of Valor (PL) 129,00
Medieval Lords (PL) 69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL) 99,00
Modi i Nanna 9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL) 79,00
Mortyr 2 (PL) 49,00
Need for Speed Underground 139,00

Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL) 129,00
NHL 2005 139,00
Nuclear Strike 19,90
Nosferatu (PL) 69,00
Podbój Rzymu (PL) 59,00
Polanie II 49,00
Post Mortem (PL) 74,90
Pinbale i gry zręcznościowe . . 25,00
Piraci z Karaibów (PL) 49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL) . . 79,00
Pro Evolution Soccer 4 (DVD) 159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 19,90
Rainbow Six: Athena Sword (PL) . . 39,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) . . 59,00
Reah dvd/CD 42,90
Reah+Schizm 59,00
Return to Castle Wolfenstein . 59,00
Runaway a Road to Adventure. 39,00
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL) . 59,00
Settlers IV (PL) 53,90
Schizm II Kameleon 49,00
Schizm (dvd lub 5CD) 42,90
Sims Balanga (PL) 59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Swiatowe Życie i Balanga) 134,90
Sims zwierzaki (PL) 74,90
Sims Gwiazda 79,00
Sims wakacje (PL) 59,00
Sims Deluxe (PL) 79,00

Sim City 4 (PL) 39,90
Soldier of Fortune II Gold 69,00
Soldiers: Heroes of World War II (PL) 99,00
Taxi driver 27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness 79,00
TOCA 2 99,00
True Crime 159,00
Warcaby 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior . 59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne 99,00
Vietcong (Purple Haze) 79,00

Time Alarm – 15,00
Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnicę (drzwi, okna), cenne przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o dzwonieniu do obiektu. O zdarzeniach powiadamia na telefon stacjonarny, komórkowy.

Defender of the Crown(PL) 9,90
Opsys PL 9,90
Architekt domów i wnętrz 19,90
Chariots of War (PL) 19,00
Crime Cities 19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 19,90
Dethkarz 19,90
Home Architekt 3D 4.0 19,90
Kurka w zestawie 3 w 1 19,90
Rage of Mages Necromancer . 19,90
RIM - wojna o planetę PL 19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars 19,90

Alien Nation 2 (PL) 19,90
Casanova (PL) 19,90
Cold Zero (PL) 19,90
Colin McRae Rally 2.0 19,90
Combat Mission Gold (PL) . . . 19,90
Desperados 19,90
Icewind Dale II 19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind. 19,90
Trainz 1.4 (PL) 19,90
Traffic Giant Gold (PL) 19,90
Combat Mission 2 Barbarossa to Berlin (PL) 29,00
Emergency 2 (PL) 29,00

Ambient dub 25,00
Dance 25,00
Future wave 25,00
Hard house electro 25,00
Klimatyczne brzmienia 25,00
Techno power 25,00
Hip hop 1 25,00

Hip hop 2 25,00
Hip hop 1&2 39,00
Hip hop 3 25,00
Minimal techno trance 25,00
Music party system 1 25,00
Music party system 2 25,00
Midi power 14,99

EXE DAK · www.fajny.pl · GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888
FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

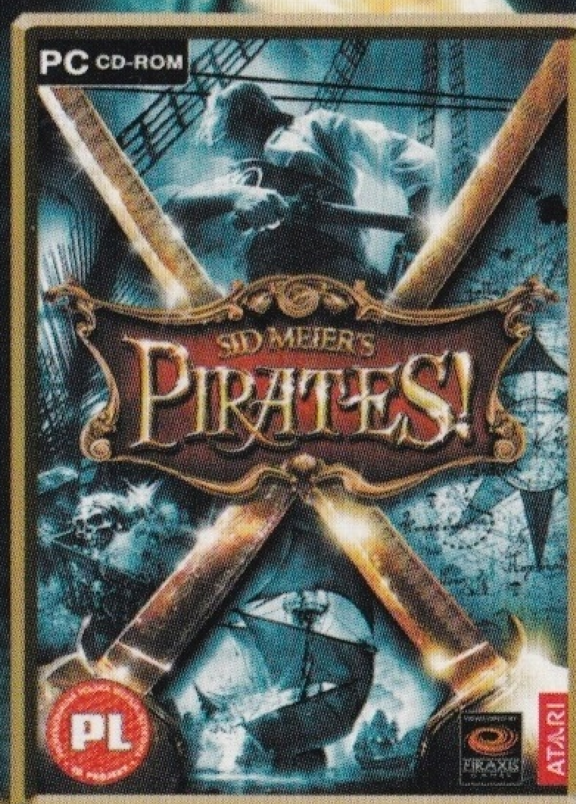


NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

Sid Meier's Pirates!

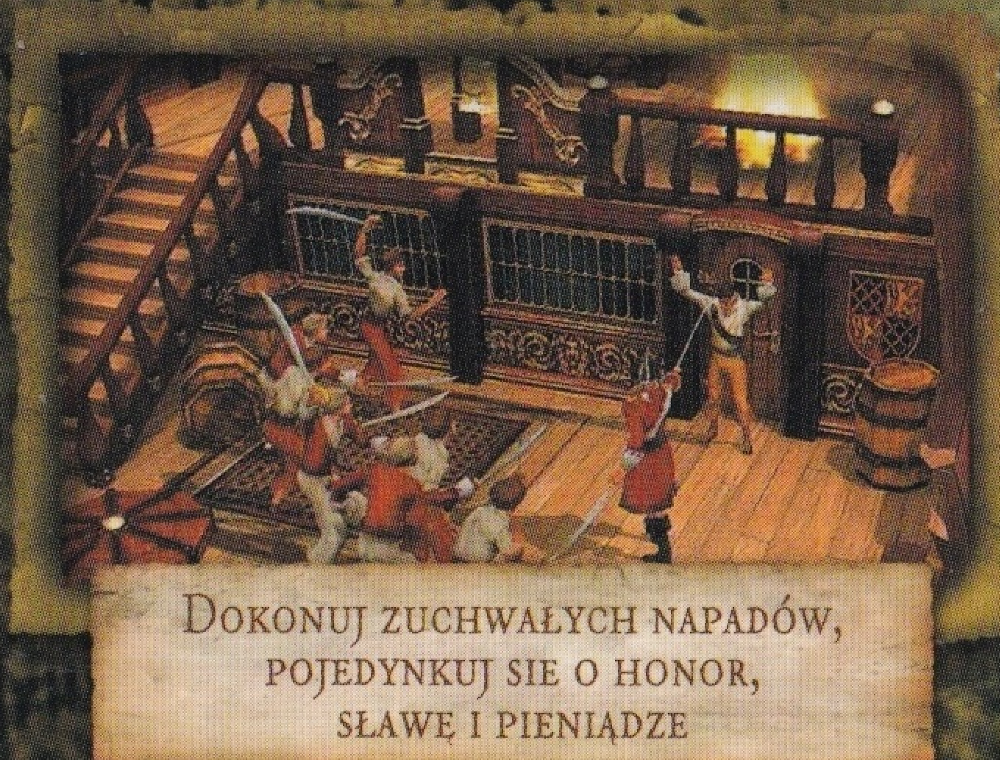
Sława,
Bogactwo,
Kobiety.

Zdobądź
wszystko!





Bierz udział w spektakularnych bitwach, buduj swoją potęgę przejmując inne statki siłą



Dokonuj zuchwałych napadów, pojedynkuj sie o honor, sławę i pieniądze



Zwiedzaj niezliczoną ilość tajemniczych wysepek w poszukiwaniu zaginionych skarbów

W sprzedaży od stycznia





PC CD ROM

www.pirates-game.com
www.cdprojekt.info

Profesjonalna polska wersja językowa i dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT



ATARI